CONEXIÓN
MANGA
VANGUARDIA EDITORES
146
$18.00
MÄR
DE GAMER A HÉROE
AMAENAIDEYO
ESCUELA DE EXORCISTAS
LOS DOCE REINOS
LA REINA QUE VINO DEL MAR
THE NEXT DIMENSION
y THE LOST CANVAS:
LOS NUEVOS MANGAS DE SAINT SEIYA
CLASES DE DIBUJO Y MUCHO MÁS

orilix

www.orilix.com

TONOS $15 PESOS

Envía TONO45 espacio el código del tono espacio las 3 primeras letras de la marca de tu celular al 21321
Ej.: TONO45 ZELDA NOK
Envía POLI45 espacio el código del polifonico al 21321 Ej.: POLI45 ZELDA
Aplican tarifas de transporte GSM

Pasame la botella / Match Yankee	botella
El exorcista	exor
Zidane la tape	zidane
You give me something/Morrison	givesome
Unfaithful/Rihanna	unfaith
Todos me miran/G. Trevi	todosmiran
Que precio tiene el cielo/Marc	preciocielo
Que hago yo/HaAsh	hagoyo
Promiscuous Girl/N Furtado	promiscuous
Zelda	zelda
Mision Imposible	mision
My Humps	humps

TONOS MP3 $23 PESOS

Envía TRUE45 espacio y el código de la cancion MP3 al 63636 Ej.: TRUE45 AINTNO
Aplican tarifas de transporte GSM

Aint no other man / Cristina A.	aintno
El Profe / Miranda	profe
Hips don't lie/Shakira	hips
La Kabra	kabra
Stars are blind/Paris Hilton	starsblind

SONIDOS REALES $15 PESOS

Envía Real45 espacio y el código de la sonido real al 21321 Ej.: REAL45 DUKES
Aplican tarifas de transporte GSM

Dukes de Hazard	dukes
A este no se le para!	nosepara
Concierto de Eructos	eructo02
Coyote Pateado	coyote01
Mi gober futbolero	goberfut
Aprietame la tecla	aprietes
Te habla tu chilaquil!!!	chilaquil
Adicto al sexo	adicto
Ringa tu madre!	ringa
Oprima el boton verde	botonverde

TOP 10 TONOS $15 PESOS

Envía TONO45 espacio el código del tono espacio las 3 primeras letras de la marca de tu celular al 21321 Ej.: TONO45 AINTNO NOK
Envía POLI45 espacio y el código del tono al 21321. Ej. POLI45 AINTNO

Aint no other man/Cristina A.	aintno
Atrevete Tete/Calle13	tete
Club de las feas/El Recodo	feas
Hips don't lie/Shakira	hips
Labios Compartidos/Maná	labios
Tu peor error/La 5a estacion	peorerror
Stars are blind/Paris Hilton	starsblind
Sin despertar/Kudai	sindesp
Rudebox/Robbie Williams	rudebox
Rosa Pastel/Belanova	rosapas

DESCARGA LO MAS TOP A TU CELULAR!!!

CALIDAD GARANTIZADA

Menu de mensajes de texo SMS	Poli botella	Número 21321	Descarga tu contenido botella

$15 PESOS IMAGENES

Envía IMAG45 espacio y el código de la imagen al 21321 Ej.: IMAG45 ANIME12

3 SMS $15 PESOS JUEGOS

Envía JUEGO45 espacio el código del juego al 21321 Ej.: JUEGO45 DREAM

Envía JUEGO45 SOCCER al 21321
Envía JUEGO45 ROAD al 21321
Envía JUEGO45 DREAM al 21321
Envía JUEGO45 AIRGEAR al 21321
Envía JUEGO45 BEACH al 21321
Envía JUEGO45 SANTA02 al 21321
Envía JUEGO45 EMPIRE al 21321
Envía JUEGO45 SANTA01 al 21321

INFO NEWS $50 Durante 1 mes recibe hasta 3mensajes diarios. $3.5 Por 1 mensaje

poemas
Susc. Envía POEMA45 al 22922
1 msj Envía POEMA45 al 25425

chistes
Envía CHISTE45 al 22922
Envía CHISTE45 al 25425

manganews
Envía MANGANEWS45 al 22922
Envía MANGANEWS45 al 25425

TAROT
Envía TAROT45 al 25425
COMPLETA LA TIRADA DE 4 CARTAS

Servicio solo para usuarios TELCEL. Prohibida la reproducción total o parcial del contenido. Para poder descargar juegos, imagenes, tonos polifónicos, sonidos reales y true tones tu equipo deberá ser GSM y tener WAP configurado. Para ver la compatibilidad visita www.orilix.com Los cargos son automáticos y no hay devolución por códigos erróneos. TELCEL no es responsable del contenido, del servicio, ni de la publicidad. Aplican tarifas vigentes de transporte GSM. Responsable del servicio MESSAIS DE MÉXICO S.A. DE C.V. Atención a clientes D.F. 19991077 LD: 018000874200 Horario de atención de Lunes a Viernes de 9 a 18 hrs. En ciudades fronterizas el IVA aplicado es del 10% sobre el Valor del Producto, quedando los Precios: Servicios de información $3.35 Pesos, Tonos, Imágenes, Logos $14.35 pesos, Tonos Reales y Karaoke $ 22.00 Pesos, Juegos Java $ 28.70 Pesos, Juegos Premium $ 43.00 Pesos y Suscripciones Mensuales $47.83 Pesos

NOS ESTAMOS PREPARANDO
PARA EL FESTEJO
CONEXIÓN
MANGA

CONEXIÓN MANGA

146

07

SAINT SEIYA
Conoce el pasado de Hades

CONTENIDO

05. Noticias

RECOMENDACIÓN EN ANIME
10. Los 12 Reinos
16. Amaenaideyo
19. Mahou Shojo Tai Arasu

RECOMENDACIÓN EN MANGA
22. Red River

SAGA
25. La Moneda.

38. **DIBUJARTE**

TIPS PARA CREADORES
42. Relatos épicos y de fantasía.

DRAGÓN CINÉFILO
47. Shadin vs. Evil Dead

NIPPON KANKOU
50. Japón Antiguo

COSPLAY
53. Lo in y lo out.

TCG
55. Dungeons & Dragons

ANIME GAMES RELOADED
57. La Leyenda de Zelda

NAVE DEL TIEMPO
59. La visión de Escaflowne

HUMOR
61. Curso intensivo para ser un campeón

63. **CONEXIÓN AKIBA-KEI**
65. **BUZÓN**
67. **GALERÍA**
69. **GADGETS**

13 MÄR
Del videojuego a la realidad.

VANGUARDIA EDITORES

CONEXIÓN MANGA

DIRECTORIO CONEXIÓN MANGA

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

DIRECTOR DE PUBLICACIÓN
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"

SUB DIRECCIÓN
ANA LUISA ESPINOSA F.

COLABORADORES
REPORTEROS Y REDACTORES DE CM
ADALISA ZÁRATE
AUREA D. FRENIERE
IVONNE LÓPEZ
GOARE SALCIDO
RAFAEL CIENFUEGOS
JESÚS CHAVARRÍA
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"
AMALIA BOBADILLA
JOSADEC RAMOS
ANA LUISA ESPINOSA
FABIÁN VÁZQUEZ G.
BLANCA E. TRUJANO
RODRIGO RAMOS
DIANA S. ROSILLO ALMAZÁN
CARLOS CARBAJAL C.
DANIEL MUÑOZ

DISEÑO GRÁFICO
L.O.B.V.
Ma. de Lourdes Contreras H.

CALIDAD DIGITAL
FABIÁN VÁZQUEZ GÓMEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO
DANIELA QUIÑONES VALADEZ

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECTOR GENERAL
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

ADMINISTRACIÓN
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

OPERACIONES
MIGUEL ANGEL RUIZ LÓPEZ

CIRCULACIÓN
VERÓNICA MALDONADO

DIRECTORA DE DISEÑO
LAURA O. BÁRCENA VILLALBA

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
Adriana Villalobos y/o Luis García
1323-0-100 ext. 103 Y 110

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Loudes Nuñez
y/o Rafael Esquivel
Marca 1323-0100
ext. 111 Y 112

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

www.vanguardiaeditores.com

Preprensa EP/Zaragoza
Tel: 53597190

CONEXIÓN MANGA No. 146. Publicación quincenal. Fecha de publicación: enero de 2007. **CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO SEP/INDA** 04-2001-082014103600-102. **CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO** CCPRI-EXP. 1/432"99"/14757 No. 11069 **CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO** CCPRI-EXP. 1/432"99"/14757 No. 7705/ **IMPI** No. 896649 **DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA** UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87. México, D.F. **DISTRIBUCIÓN FORÁNEA** CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. **DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS** por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 **IMPRESA EN:** CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

Texto propiedad exclusiva de EDITOPOSTER, S.A.

EDITORIAL

Otakus del mundo, sean bienvenidos, como siempre, a esta edición número 146 de *Conexión Manga*, con la que comenzaremos nuestra cuenta regresiva para llegar a nuestro tan esperado número 150, el cual es el resultado de un esfuerzo en conjunto de ustedes, queridos lectores, y nosotros.

Como ya habíamos mencionado, estos números estarán conformados por una serie de especiales. Este que tienen en sus manos está dedicado a todas esa historias épicas, llenas de magia, fantasía, héroes y doncellas.

Para comenzar, qué mejor que la clásica historia de los Caballeros que siempre están dispuestos a proteger a Athena. Así es, ahora les hablaremos de los dos nuevos mangas de *Saint Seiya*.

The Next Dimension y *The Lost Canvas*, son los títulos de estos dos nuevos mangas de la Saga de *Saint Seiya*, uno dibujado por Masami Kurumada y el otros por el (hasta ahora desconocido) mangaka Shiori Teshirogi, en los cuales veremos la otrora Guerra Santa y la relación entre el pasado Caballero Pegaso y el mismísimo Hades.

También les tendremos historias como *Doce Reinos* y *Red River*, ambas sobre chicas de nuestro tiempo, atrapadas en mundos en donde ellas decidirán el destino de las personas a las que conocen.

Y por supuesto no podía faltar el toque pícaro, éste te lo damos con *Amaenaideyo* (vaya título), en donde conoceremos un grupo de sexys exorcistas, que te harán girar la cabeza con sus encantos.

Todo esto, además de nuestras acostumbradas secciones, es lo que te ofrecemos en el número, que preparamos especialmente para ti.

Por último y para seguir apoyando a tu economía Conexión Manga sólo cuesta $18.00.

La Dirección.

Visita nuestra página: **www.vanguardiaeditores.com**

Ahora ya puedes descargar los mejores chismes del anime. Envía desde tu Telcel NOTIMANGA AL 22922 y obtendrás durante un mes hasta dos mensajes por día con noticias, datos y anécdotas sobre el maravilloso mundo de la animación japonesa. Costo por suscripción mensual $50.00 (IVA incluido).

COMPATIBILIDAD Y ATENCIÓN A CLIENTES

TONOS MONOFONICOS: NOKIA 3595, 6590, 8390 SAMSUNG SGH-X105 SONY ERICSSON: T226, T290 TONOS POLIFONICOS: NOKIA 3595, 3850, 6600, 3100, 3300, 3200, 3205, 6100, 6820, 6230, 7210, 7250, 7610, N-Gage SONY ERICSSON: Z500, Z600, K500i, K700i, K750i, S700I, P900, P910a SAMSUNG: E-7150, X426 MOTOROLA: C650, V300, V400p, V600, V3, c381, c384 SAGEM: X6, X7, X8 SIEMENS: SX1 SONIDOS REALES: NOKIA 7610, 6600, 3300, 3200, 7210, 7650, N-Gage, 6230, 3220 SONY ERICSSON: T310, P900, K700i, S700, K750i, PANASONIC: G60, GD88 SAGEM X7, X8 MOTOROLA t720, V3, c650 SIEMENS: S55, LG: 6000 ALCATEL: OT557 756. SERVICIOS DE TEXTO COMPATIBLE CON TODOS LOS EQUIPOS. RECUERDA TENER TU WAP CONFIGURADO. Costo por mensaje al 25425 $3 + IVA, 23723 $5 + IVA, 21321 $13 + IVA, 22922 $43.47 + IVA Aplican tarifas vigentes de transporte GSM. Para ciudades fronterizas, el IVA aplicado es del 10% sobre el valor del producto. Tonos polifónicos reales $14.35. Suscripciones mensuales $47.83
Telcel no es responsable de este servicio, contenido ni de la publicidad. Agregador de contenido autorizado por TELCEL.
Atención a clientes: 19991078, LD 018000870267 L-V. 9 a 18 hrs. No hay devoluciones en códigos erróneos.

NOTICIAS

Bienvenidos a su sección de noticias, en cada número los tendremos al tanto de lo más importante, y no sólo del mundo del anime y el manga, sino también con notas importantes relacionadas al cine, los cómics e incluso de sucesos importantes y de interés general.

¿LUPIN EN HOLLYWOOD?

Sin duda, *Lupin the 3rd* es uno de los personajes clásicos de la animación japonesa, tan popular que incluso el mismo Steven Spielberg lo considera uno de sus personajes favoritos. Por esta razón, no es de extrañarse que el director de filmes como *Tiburón* e *Indiana Jones*, desde hace tiempo planeara realizar un largometraje con el popular ladrón creado por el mangaka **Monkey Punch**.

Así, después de varios años de espera, al parecer, pronto tendremos una película live-action de *Lupin the 3rd*, aunque a la fecha sólo se sabe que Gerald R. Molen (*Schinler´s List*), será el encargado de producirla, mientras que el guionista White Light será el encargado de la adaptación cinematográfica de las aventuras de Lupin.

© Monkey Punch

¿LA MÁS BIZARRA HISTORIA JAMÁS CONTADA?

Uno de los mangas con mayor tiempo de publicación en Japón ha sido *Jo Jo´s Bizarre Adventures*, creado por Hirohiko Araki hace 25 años y que ahora ya tiene una colección de más de 80 tomos. Además, ha dado pie a la creación de una serie de OVAS y videojuegos.

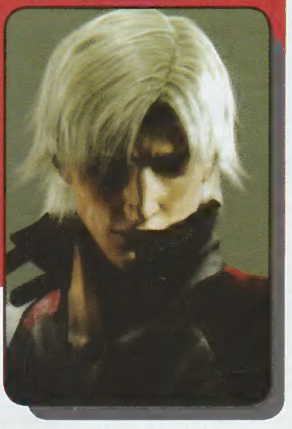
Celebrando el 25 aniversario de esta bizarra historia, Studio A.P.P.P. ha decidido realizar un largometraje de 90 minutos, que llevará el nombre de *Jo Jo´s Bizarre Adventure: Phantom Blood Project*. Se espera que el estreno de este filme sea para marzo del próximo año.

DEL ANIME AL VIDEOJUEGO

Son muchos los videojuegos que, dado su gran éxito, terminan teniendo una versión animada. En esta ocasión le toca el turno a *Devil May Cry*, popular juego en línea que va por su tercera entrega.

Así es, este entretenido aunque oscuro videojuego de la exitosa compañía Capcom, contará con una serie de 12 episodios, producidos por Madhouse y Wowow. Aunque aún no se sabe cuál será la trama de este anime, lo más probable es que se base 100% en la del juego.

Se espera que *Devil May Cry* versión anime sea estrenada en la primavera del 2007.



© CAPCOM

NOTICIAS

UN "ASTRO" DEL CINE

Sin duda, Astroboy, el pequeño y poderoso robot creado por el "dios del manga", **Osamu Tezuka**, es uno de los personajes más queridos en Japón, al grado que se le considera ya un Tesoro Nacional.

Parece que, por fin, disfrutaremos de un largometraje con el pequeño Astro como estrella, por parte de Imagi Animation Studios, el cual está programado para el 2009. Aunque aún no se sabe cómo será, se tiene contemplado que sea cinta 3-D, pues este estudio es el mismo que realizó la animación de la nueva película de *Las Tortugas Ninja*.

© OSAMU TEZUKA

DETECTIVE CONAN CONTRA EL CRIMEN

Aprovechando el 10 aniversario de *Detective Conan*, se han realizado una serie de miniprogramas para TV, en los cuales el pequeño Conan da lecciones a los niños sobre seguridad urbana y de cómo protegerse de "chicos malos", o sea secuestradores y vendedores de droga. Además de que estos programas de seguridad también tendrán su versión impresa y multimedia, vía Internet.

Por si esto fuera poco, en el Departamento de la Policía Metropolitana de Tokio se realizó una ceremonia a la que asistió una versión de carne y hueso de Conan apoyando la lucha contra el crimen, que tiene como blanco a los niños.

© GOSHO AOYAMA

¿CRISIS EN MIYAZAKILANDIA?

En reciente entrevista, **Toshio Suzuki**, productor y director de Studio Ghibli, dijo que se estaba considerando cambiar el nombre del estudio, ahora que éste se había separado de Tokuma Shoten. Aunque el propio Hayao Miyazaki (*El viaje de Chihiro*), propuso el nombre italiano **Scirocco**, los demás lo rechazaron por considerarlo con poca "fuerza comercial".

Incluso, hasta el mismo Suzuki declaró que Miyazaki nunca crearía un personaje emblemático con tanta fuerza visual como Totoro (personaje ícono de Ghibli), lo cual enfureció al creador, que está dispuesto a probarle a su colaborador que está completamente equivocado.

© HAYAO MIYAZAKI

APOYANDO AL NUEVO TALENTO

Sin duda has notado, querido lector, que recientemente ha aumentado la calidad gráfica de las sagas que te presentamos en *Conexión Manga*, debido a que ahora tenemos un nuevo grupo de excelentes dibujantes.

Hilda Cano (*El Predicador*), Israel Vázquez (*Aprendices de Cazamonstruos*) y Alfredo López (*La Moneda*), así como muchos otros dibujantes, esperan tu opinión acerca de su trabajo.

Asimismo, nosotros también queremos saber cuál es el trabajo que te ha gustado más, qué sagas te han encantado y de qué personajes creados por estos nuevos talentos te gustaría ver nuevas aventuras.

¡Ya lo sabes!, esperamos tus opiniones y comentarios para impulsar a los nuevos talentos del cómic mexicano.

聖闘士星矢 NEXT DIMENSION 冥王神話

SAINT SEIYA 聖闘士星矢 THE LOST CANVAS 冥王神話

RECUERDOS DE UNA GUERRA SANTA

Por Fabián Vázquez G.

De nueva cuenta el señor Masami Kurumada sigue dándole gusto a todos los fervientes fans de *Saint Seiya*, para decirlo de manera agradable, o está ahorrando en el cochinito las regalías de más batallas épicas de los santos de Atenea a veinte años del inicio de esta historia.

En esta ocasión no se trata de Seiya y compañía, sino que la historia se remonta a más de 240 años antes de la última Guerra Santa, que se llevó a cabo en 1990. En esta precuela toma un hilo argumental que parte de los comentarios que surgen de **Shion** y **Dohko** sobre su Guerra de los Mil Días en la que ambos se enfrentaron en el pasado, así como el recuerdo de Hades de haberse enfrentado ya en una ocasión con el santo de Pegaso y sucumbido ante él.

El arte con aires setenteros del buen maestro Kurumada se imprime de nuevo en las páginas del Shônen Champion, de la editorial Akita Shoten. Esta precuela, titulada *Saint Seiya Next Dimension: Meiou Shinwa*, para sorpresa de muchos está totalmente a color. Como antecedente a esta saga se publicó un preludio en la revista citada en su edición del 27 de abril del 2006, en la que nos remontamos a la batalla de Seiya contra Hades. La encarnizada lucha del Caballero de Bronce contra el dios está en lo máximo, mientras el resto de los Caballeros de Bronce sólo observan impotentes el enfrenamiento.

En ésta, encontramos el siguiente diálogo, muy significativo: "silencio, insectos... hace más de 240 años, Pegaso era mi amigo". Son las palabras de Hades ante el atónito de los cinco Caballeros y lo siguiente que podemos observar, es la silueta de un joven en un campo de flores.

¿Qué relación tiene esta imagen con la pasada reencarnación de Hades?, ¿Cuál fue su relación con el anterior santo de Pegaso? Estas dudas son poco a poco aclaradas cada semana en las páginas del *Shonen Champion*, pero no sólo en *The Next Dimension*, ya que en esta revista se publica a la par el manga *Saint Seiya: The Lost Canvas- Hades Shinwa*, escrito y dibujado por **Shiori Teshirogi**, el cual es paralelo al de Kurumada.

Lo que varía en cada uno de estos mangas son los protagonistas, pues por el lado de **Next Dimension** tenemos que se enfoca en los Santos de Oro, Dohko de Libra y Shion de Aries, mientras que por parte de *Lost Canvas*, la historia es tratada desde la perspectiva de Tenma, el anterior Santo de Pegaso y la relación que tiene con Alone, la anterior reencarnación de Hades.

Pues bien, ahora conozcamos cada una de estas historias.

NEXT DIMENSION

Comenzó a publicarse semanalmente el 3 de agosto del 2006, con el título en japonés de *Saint Seiya Next Dimension: Meiou Shinwa*, que significa "Saint Seiya Siguiente Dimensión: Leyenda del Rey del Inframundo". Al momento de elaborar este artículo, se contó con las primeras tres entregas de este manga.

No sé que le pasó al señor Kurumada, ya que parece que está muy ocupado escribiendo la historia del *Episodio G*, checando los nuevos capítulos de *Ring no Kakero* y elaborando, con su contador, sus exhorbitantes pagos de impuestos, pues nos presenta sencillas entregas de ocho páginas cada semana, aunque eso sí, totalmente a color, por lo que me atrevo a reprochar: "¡Masi, deja de contar tanta lana y dibuja más manga!" En verdad, parece un robo al ser tan poquito. Pero pasemos a lo más importante: la sinopsis.

El patriarca manda llamar a Dohko y a Shion, los cuales, de ser Caballeros de Bronce, se les otorga el rango más alto entre los Santos de Atenea ya que se les nombra Caballeros Dorados, otorgándoseles las armaduras de Libra y Aries respectivamente. Sin embargo, reciben la advertencia del patriarca de que una nueva guerra Santa está a punto de comenzar y que deben estar preparados para salvaguardar la vida de la diosa Atenea a costa de la suya.

Dohko y Shion saben que el despertar de Hades está cerca y que este dios del inframundo necesita de un cuerpo al cual poseer, así que el primero llega a la conclusión de que si destruyen el cuerpo antes de la posesión el dios no reencarnará y no habrá Guerra Santa, ni derramamiento de sangre. Entonces se entera de que el joven que será poseído por Hades se encuentra cerca y decide ir a su encuentro para eliminarlo.

Sin embargo, Shion se interpone, pues desea obedecer al Patriarca y hacer guardia en el Santuario. Por esto, están a punto de entablar la Guerra de los Mil Días, pero Dohko le explica su punto de vista, el cual a Shion finalmente le parece razonable y van al encuentro del cuerpo receptor de Hades, quien se encuentra en unas ruinas recogiendo flores con las cuales hace pigmentos, ya que es un joven pintor.

El primer ataque de Dohko es rechazado por un cosmos increíble que despide el joven, quien se percata de los extraños, pero se comporta amable con ellos y cura las heridas que él provocó sin saberlo. Shion está dispuesto a cortarle la cabeza de un tajo, cuando de repente aparece **Pegaso**, cuyo jinete es un joven de cabello rebelde, que se enfrenta a los dos Caballeros Dorados con una técnica muy peculiar: el "Pegasus Ryusei Ken", por lo que estos le preguntan quién le enseñó esa técnica, a lo que el joven, como es costumbre, les responde con un nuevo ataque que no les hace ni cosquillas.

Con la distracción que provocó, toma su amigo **Alone** y ambos montan a Pegaso y galopan lejos del lugar, pero éste dejó caer un barril y en su interior se encuentra una caja de armadura que muestra a un caballo alado.

Como se habrán dando cuenta, Kurumada hace gala de nuevo de sus incoherencias narrativas, porque, ¿Acaso no se suponía que si eras un Caballero de Bronce, te quedabas así sin oportunidad de avanzar? Y además, si se suponía que Dohko y Shion eran de bronce, ¿No conocían de casualidad al Caballero de Pegaso? Tal vez sufrían el mismo síntoma de Milo y su "¿Existen doce armaduras doradas?".

THE LOST CANVAS

En la revista *Shonen Champion*, en su edición correspondiente al 28 de agosto, comenzó a publicarse *Saint Seiya The Lost Canvas - Hades Shinwa*.

Desde tiempos mitológicos, Atenea ha enfrentado a Hades, el señor de los avernos, por el control de la Tierra, después de los tiempos de los dioses se siguen enfrentando cada 200 años aproximadamente, en la denominada Guerra Santa.

Así que el enfrentamiento entre los 108 espectros, comandados por su General, el dios Hades, comienza cuando éste posesiona el cuerpo del ser humano más puro sobre la faz de la Tierra. Que en esta ocasión fue Alone, un huerfano con grandes dotes artísticos y el cual vive en los suburbios de una villa en la Europa en el siglo XVIII, junto con su amigo **Tenma** y el resto de los huérfanos que luchan por sobrevivir en un mundo cruel.

Alone toma clases de pintura en la iglesia, pues su sueño es convertirse en un gran pintor, al caminar se encuentra con unos chicos que apedreaban a un inocente perro, con la excusa de que se había comido su almuerzo. El joven, al defender al indefenso animalito, termina descalabrado, pero no desea iniciar una pelea y les da un frasco de pintura, el cual pueden vender para comprar sus víveres. En ese momento, un chiquillo llega a hacer justicia y golpea a los agresores, de modo que recupera el frasco y se lo da a su amigo. Se trata de Tenma, que cuando está dispuesto a continuar la pelea, Alone le pide que los deje ir.

Tiempo después, en la iglesia, Alone está trabajando en un mural y es visitado por un sacerdote, el cual está muy interesado en su trabajo y la da ciertos consejos con relación a un pigmento rojo, que sería imprescindible en su obra y que sólo puede elaborar con unas plantas que se encuentran en lo alto de una colina. El joven artista se dirige al lugar acompañado del cachorro que salvó, y después de varias dificultades, llega a un prado floreado con unas ruinas. Es tan hermoso que tal parece que se trata del propio Elysium, debido a esto el joven comienza a plasmar el paisaje en un cuadro.

Sin embargo, es interrumpido por una macabra figura femenina, cuyas palabras dejan desconcertado al chico, y más cuando su cachorro es asesinado por una simple mirada por la mujer. El joven, inmerso en su aflicción, recibe un frío roze

de los labios de **Pandora**, quien le revela su destino ya que posee el alma más pura y por ende se le otorgará el honor de ser el receptáculo del alma del señor de las tineblas, y de su pecho cuelga el pendiente en forma de estrella con la leyenda "Yours ever".

Un hombre camina por la rivera del camino, hasta que es interceptado por los espectros de Hades, el hombre revela su identidad como Dohko de Libra, y vestido con su armadura de oro derrota sin ningún problema a los espectros. El Santo Dorado está enterado del retorno de Hades y de la aparición de sus espectros alrededor del mundo, así que está dispuesto a encontrar al nuevo cuerpo que albergará al señor de las tinieblas.

Entretanto, Tenma se encuentra cuidando a su amigo Alone, al que encontró inconsciente en el camino que lleva a la colina. Aunque un poco desconcertado por algunas extrañas acciones de su amigo, le da más importancia a algo que siente dentro sí y le explica a su amigo que es como si un universo se encontrara en su interior. En ese momento se enteran de que el río se ha desbordado, están por inundarse los suburbios y la gente de la villa le ha cerrado las puertas.

Así que Tenma les dice a todos en el orfanato que no se preocupen, que él solucionará el problema de la forma que sabe arreglar las cosas: con los puños. El chico se acerca al río y ve un gran bloqueo, así que está dispuesto a derrumbarlo a mano desnuda. Dohko es atraído por un cosmo que no parece pertenecer a ningún espectro, de modo que se sorprende al ver que se trata del chico, que por sus amigos y su gente enciende su cosmo y destruye el bloqueo. Dohko termina salvando al chico que por poco es arrastrado por la corriente.

Al día siguiente, el Caballero Dorado invita a Tenma a ir al Santuario y convertirse en un Caballero de Atenea y así proteger a los suyos. En una emotiva despedida, Alone le jura convertirse en un gran pintor y terminar el cuadro que le estaba haciendo Tenma a su regreso como Caballero.

El patriarca ha convocado a los 12 Caballero Dorados a resguardar el santuario debido a que se ha detectado mucha actividad de los espectros de Hades y deben salvaguardar la integridad de la diosa Atenea. Tenma continúa con su entrenamiento como Caballero, pero no tiene grandes avances, mientras Dohko está atento a sus actos y le da su primera lección como Caballero, y tal parece que no será la última.

Cuando el chico sigue en su entrenamiento, ve una silueta que confunde con su amigo Alone, al perseguirla se da cuenta de que se trata de una jovencita, que ya había conocido en el pasado. Es **Sasha**, una amiga del orfanato que tenía una estrecha relación con él y Alone. En ese momento aparece un espectro que está dispuesto a conseguir la cabeza de Atenea, que es ni más ni menos que Sasha.

Pues esto es una probadita de las páginas dibujadas y escritas Shiori Teshirogi, en las que se nota un gran apego al argumento de Kurumada, pero con nuevos aires.

Es una historia manejada de manera ágil y versátil, con un trazo agradable que da un equilibrio entre acción y trasfondo. Así que si tienen la oportunidad de leer las páginas de este maga les fascinará, tanto a los fans de Saint Seiya como a los que no lo conozcan, sólo tendremos que esperar las compilaciones en takoubon, que esperemos no tarden.

© Saint Seiya: The Next Dimension/ Masami Kurumada

© Saint Seiya: The lost Canvas/ Shiori Teshirogi

JUUNI KOKKI- LOS DOCE REINOS: CUANDO NO ERES LO QUE PENSABAS

Por Setsuna Yagami

Si alguna vez soñaste que podrías viajar a un mundo fantástico de esos que se muestran muchas veces en los libros... pues sigue soñando en ello, aunque aún no puedas hacerlo; pues esto le sucede a una persona que jamás en la vida se lo imaginó siquiera, y se verá envuelta en una situación que va más allá de su imaginación y que cambiará su vida por completo, o más bien, le mostrará cuál es su verdadero yo.

Con esto se resume claramente la trama de esta animación titulada ***Juuni Kokki***, o lo que viene siendo en nuestro idioma, *12 Reinos*.

Esta serie, que comenzó en septiembre del 2002 y finalizó hasta noviembre del 2003, cuenta con 45 capítulos de 25 minutos. Bajo la dirección de **Tsuneo Kobayashi**, la pluma de **Shou –Noboru– Aikawa** (quien tiene en su haber su obra original *Ayakashi Ayashi*, una historia de horror; y su participación en el guión de *FMA*), y la producción del estudio **Pierrot** es una historia fantástica, llena de todos los elementos que caracterizan a este género y que está basada en la novela de **Fuyumi Ono**. Con lo cual se tiene asegurada una serie bastante completa.

La música corre a cargo de **Kunihiko Ryu** en el tema de apertura, el cual consta de una pieza instrumental del tipo antiguo que nos sumerge en el clima de leyenda (al mismo tiempo que se narra la historia); y de **Mika Arizaka**, quien interpreta el tema de cierre en una canción melodiosa y tranquilizante.

Por otro lado, la calidad de animación es algo a destacar, ya que desde el comienzo te mantiene al pendiente; además de que el diseño de personajes es uno de los detalles que más marca el modo de ver la historia, pues los muestra de una manera sobria y sin demasiada estilización, pero no por eso deja de ser llamativo, y mucho menos a la hora de mostrar a los seres fantásticos que son primordiales en la obra.

Esto es lo que te engancha desde el primer momento, para después quedar prendado por completo cuando en realidad comienzan las cosas interesantes (que por cierto, llegan muy rápido). La manera en que suceden los hechos es muy fluida, pero sin dejar ningún cabo suelto en el transcurso.

La serie se basa enteramente en contar la historia de una sola persona, pero tiene a la vez muchos elementos del entorno que van ligados y que complementan perfectamente lo que se cuenta, haciendo que con cada personaje que aparece –y que tengan cierta trascendencia– se desarrolle una nueva historia que enriquece todo el contexto.

La serie ha contado con bastante aceptación y se ha llevado a diversas latitudes, siendo doblada en polaco, inglés, francés e incluso castiso, así que ya no tienen de qué preocuparse, aunque se agradecería que también fuera doblada al español (snif...); en fin...

Cabe mencionar que esta historia también cuenta con dos videojuegos, de los cuales el segundo título es para Play Station 2 (*Twelve Kingdoms 2*, 2004), y que –obviamente– es una secuela del primer RPG que salió con este nombre y que está licenciado por **Konami**. Pero dejando los detalles externos de la serie, ahora pasemos a la trama que nos ofrece el mundo que se conforma por los doce reinos.

EL OTRO LADO DEL MAR

Yoko Nakajima es una joven y brillante estudiante del Instituto, que tiene como principal problema sus relaciones con las demás personas y el que la mayoría de las noches la asalten pesadillas en donde ve seres monstruosos y, algunas veces, a ella misma en una actitud muy distinta a la que suele tener normalmente. Por lo que podría considerarse alguien bastante común, pero todo esto cambia cuando, en medio de un día de clases, un hombre de larga cabellera blanca aparece ante ella diciendo que es "su señora."

Ante esto –aunado con el ataque de un monstruo– ella está más que confundida, por lo que sale huyendo de aquel hombre que le ruega que le acompañe, si es que no quiere ver a más gente herida, pero la muchacha no sabe qué hacer y se asusta. Sin embargo, las circunstancias de peligro en que ahora se encuentra, la obligan a hacerle caso a aquel sujeto –**Keiki**–. Aunque rápidamente parece cambiar de opinión cuando éste le dice que tiene que acabar con la bestia que los ataca.

Para esto, Keiki le da una espada, la cual ella rechaza al pensar que es una locura el encargarle esa misión. Y viendo cómo están las cosas, lo mejor es escapar por el momento, así que se la lleva a otro lugar, junto con otros compañeros de clase de la chica: **Asano** y **Sugimoto** (que afortunada o desgraciadamente se encontraban en el lugar de los hechos). Juntos llegan a un muelle, pero no por eso dejan de estar en peligro. Así que Keiki trata aún de convencer a la joven de que le acompañe al "otro lado".

Sin embargo, ella sigue renuente ante aquella petición a menos que vaya acompañada por sus compañeros, y la de matar al ave gigante que aún los acecha. Por lo que Keiki se ve en la necesidad de usar un ser a su servicio, que introduce en el cuerpo de la chica para obligarla a luchar. Y tras derrotar a la bestia, él se la lleva aun en contra de su voluntad, junto con los otros dos.

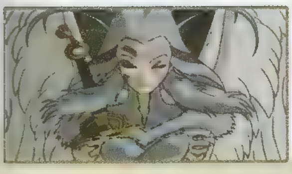
El primer lugar que vieron fue el mar y un tifón del cual salieron. Pero poco tiempo tuvo Yoko de disfrutar el paisaje, pues esta vez fueron atacados por muchas más bestias que hicieron que ella cayera lejos de sus protectores. Al despertar, la chica se encontró sola en la costa donde podía observar el extraño mar que la rodeaba. Pasado un tiempo, decidió explorar el lugar para averiguar en dónde se encontraba, pero lo único que halló fue a los habitantes de una devastada aldea que la trataron mal al ver que era un "ser del mar".

Entonces la encerraron, y ahí se encontró de nuevo con su compañera Sugimoto, quien en primera instancia no la reconoció ya que a Yoko le había cambiado el rostro cuando llegó a ese lado, además de que era la única que entendía el idioma de esos habitantes.

Por otra parte, y en ese mismo reino, el rey que se había enterado de la llegada de aquellos chicos planea cómo deshacerse de ellos, pues odia a los seres del mar ya que tiene la creencia de que traerán la desgracia a su reino, por lo que ordena a algunas bestias esa tarea.

Así, y mientras se llevaban a las chicas, y su compañero que más tarde encontraron y lo llevaron con ellas, a otro lugar para decidir su encierro o ejecución son atacados nuevamente.

Por un momento, todos pensaron que eso era obra de Keiki, pues anteriormente Sugimoto había sido salvada por unos lobos y le pareció ver a ese hombre con ellos, por lo que Yoko está



más desconcertada que antes, al ser llevada a ese lugar y luego abandonada y traicionada. Pero eso era un error, ya que Keiki, poco después de su llegada al reino, fue capturado y sellado para que no pudiera estar con ella.

A partir de entonces, el viaje por ese mundo comienza para los tres *Kaikyaku* (seres del mar), como los denominan despectivamente, y por tal motivo, son perseguidos y se ven en la necesidad de estar escondiéndose y hacer lo que puedan por conseguir alimento y alojamiento, que algunas ocasiones reciben, pero que más tarde resultaba peor, pues eran traicionados por intereses de los mismos que les "ayudaban". Y es que poco a poco el carácter de la frágil Yoko va cambiando, pues al principio era muy amable y confiada, y termina siendo agresiva (como consecuencia de tener que proteger a los otros dos) y ya no confía en nadie.

Poco después, el grupo se desintegró al ser Sugimoto la primera en cansarse de la situación y estar obsesionada con que es "la elegida" para estar en ese mundo e irse con el enemigo que le da lo que ella buscaba; más tarde, cuando Asano sufre un accidente en uno de los ataques, Yoko no pudo ayudarle. La joven se queda sola entonces, tomando un camino solitario hasta que conoce a otro ser –semibestia– llamado **Rakushun**, que le ayuda al encontrarla herida después de ser atacada por su antigua compañera, y con él retoma su viaje para encontrar el camino a casa y la verdadera razón por la cual fue llevada a ese lugar.

CUENTA LA LEYENDA...

En aquel mundo prácticamente desconocido y lleno de criaturas fantásticas y poderes misteriosos, hay seres especiales denominados **Kirin**, que no son ni humanos ni bestias y sólo ellos pueden vivir en el mundo de los cielos. Ellos son los encargados de elegir a los próximos reyes que gobernarán los 12 reinos existentes del mundo terrenal. Hay un Kirin por cada reino y para su propio Rey. A ellos se les denomina respetuosamente **Taiho**, son inmortales y se les da ese mismo don a su elegido para que gobierne el mayor tiempo posible. Buscan generalmente a una persona bondadosa para asumir el cargo, pero si su Rey se desvía del camino, ellos enferman gravemente y finalmente mueren para ser seguidos poco tiempo después por su soberano.

Pero si llega a morir antes el Rey, ese ser no muere necesariamente; sin embargo, durante esa ausencia del mandatario, el reino en cuestión se sumerge en un caos que no terminará hasta la siguiente coronación. Por eso es necesario que el Kirin encuentre lo más pronto posible al próximo gobernante.

Ellos pueden buscar en esas mismas tierras o en el **Horai** (lo que vendría siendo nuestro mundo); y para ello hacen uso de su poder y pasan a través del **Hoku** (el tifón). Pero muchas veces este "fenómeno" ocasiona que algunas otras personas sean arrastradas de un mundo a otro sin querer, incluyendo a los que aún no han nacido.

Y es que los seres vivos de ahí, nacen en huevos (**Ranka**) que salen de árboles especiales –o sagrados– a los que las personas dejan sus deseos para que el cielo los escuche y les mande el hijo que pidieron; pero puede suceder que ese hijo sea arrastrado a Horai por culpa del Hoku. A esos seres se les denomina **Taika**, ellos viven tranquilamente en el "mundo normal" al ser adaptadas sus vidas para no ser descubiertos, pero si vuelven a su mundo, recobran su apariencia original.

Un soberano de uno de los reinos es un Taika, pero ha aparecido otra persona que, teniendo ese mismo origen, está designado a ser otro gobernante más... y es así que surgen todos los problemas, pues alguien no quiere que ese próximo Rey salga a la luz. Pero esto es sólo el preámbulo de una gran historia.

FICHA TÉCNICA
Año: 2002
No. de episodios: 45
Director: Tsuneo Kobayashi
Guión: Sho Aikawa
Música: Kunihiko Ryo
Diseño original de Personajes: Akihiro Yamada
Diseño de Personajes: Hiroto Tanaka y Yuko Kusumoto
Dirección de Animación: Hiroto Tanaka
Novela original: Fuyumi Ono
Producción de Animación: Studio Pierrot
Distribución: BS2 y NHK
Producción: Nep 21, NHK, Saga Vision
Opening: "Juuni Genmukyoku" por Kunihiko Ryo
Ending: "Getsumei Fuuei", por Mika Arisaka

SEIYUUS
Aya Hisakawa: Yoko Nakajime
Takehito Koyasu: Keiki
Aya Ishizu: Yuka Sugimoto
Kenichi Suzumura: Rakushun
Masako Katsuki: Satoshi Hata

© NHK/Studio Pierrot

MÄR- MÄRCHEN AWAKING ROMANCE:

EL SUEÑO DE TODO VIDEOJUGADOR

Por los hermanos Elric

La fantasía vive en cada rincón de tu alma, despertarla es tu tarea, encausarla la nuestra.

Del director de *Mermaid Forest*, **Masaharu Okuwaki**, llega a nuestras manos este fabuloso anime, que hace que más de un videojugador ansíe estar en los pantalones y zapatos del protagonista, ya que con la colaboración de Toshiyuki **Komaru** (*Las Nuevas Aventuras de Kimba el León Blanco*), en el diseño de personajes, y de **Yoshiro Kajiwara** (*Digimon*, la película), como director de arte, ***MÄR*** salta al estrellato con una historia muy bien llevada y en un proyecto muy ambicioso, tratando de llegar sobre todo a los amantes de las animaciones épicas, los videojuegos del mismo género y los juegos de rol, haciendo de ésta una historia entrañable.

Basado en el manga del mismo nombre, de **Nobuyuki Anzai** (*Flame of Recca*), nos trae la historia de **Ginta**, un jovencito de 14 años que a lo largo de 10 tomos, en el manga, lucha y enfrenta varios peligros en el mundo de MÄR, uno paralelo al nuestro y muy al estilo de un juego de *Calabozos y Dragones*, donde criaturas monstruosas, golems, magos y guerreros, viven con el propósito de conseguir armas especiales legendarias llamadas ARM, y así tener el dominio de muchos pueblos a base de terror o paz, haciendo del mundo un lugar hermoso, pero a la vez muy peligroso.

El manga salió a la luz el día 15 de mayo del 2003, y continuó narrando las andanzas de Ginta durante 10 volúmenes, hasta el día 21 de noviembre del presente año, cuando se planea que termine o tal vez se alargue un poco más. Algo muy curioso es que su versión escrita se vendió de manera vertiginosa, pues no era simplemente una historia lineal, sino que lo denominaron novelas como si se tratase de un texto fantástico, tal como *El Señor de los Anillos* o *Harry Potter*.

Por lo anterior, Shogakukan Productions Co., Ltd. y TV Tokyo decidieron darle vida animada al despistado y noble Ginta, junto con todos sus amigos y no tan amigos, dentro del mundo de MÄR. Así comenzó una nueva aventura animada el día 3 de abril del 2005, en cual, y hasta la fecha, no se ha declarado un final, pues la animación es relativamente nueva, y definitivamente muy buena como para darla por muerta. Así que no demos más rodeos, y comencemos a ver qué es MÄR y quién es Ginta, nuestro envidiado protagonista.

AVENTURERO GINTA REPORTÁNDOSE

Ginta Toramizu es un muchacho muy alegre y soñador, adicto a los juegos de video, sobre todo los RPG (Role Playing, estilo *Final Fantasy*), por lo cual ya está medio cegatón y usa unos anteojos de fondo de botella. Los juegos le apasionan tanto, al grado que sueña despierto salvando a su mejor amiga (y tal vez algo más), de las garras de un dragón, tomando una legendaria espada y salvando el día para toda la humanidad (reitero, demasiados juegos estilo *Zelda*).

Por ello, lo sacan del salón por no poner atención y seguir en su fantasía, no sin antes contarle a su amiga su sueño; claro, evitando todo comentario de que la chica linda no era ella (aunque así fuese), y declarando fervientemente que ese mundo es real y él debe estar ahí, es su destino.

Al llegar a la escuela, los típicos sin quehacer hacen escarnio de nuestro amigo, hasta que el salón obscurece, haciendo que los abusadores y los demás alumnos salgan despavoridos por tal acontecimiento. Menos nuestro valiente protagonista y su inseparable amiga, quienes afrontan el problema y deciden ver qué hay más allá de la negrura del salón. Es aquí donde un curioso ser, en forma de espectro con cadenas, le muestra a Ginta el mundo con el que siempre ha soñado.

Al ver que el muchacho es el elegido, la puerta-espectro tira un hermoso dado, aunque la realidad de las cosas es que este ente debería cortarse la mano, pues saca un horrible uno, por lo cual la tierna y carismática **Koyuki**, no puede acudir a este enigmático mundo, pues la puerta no se hace responsable de la seguridad de los integrantes extra al número marcado en el dado. Así que muy caballerosamente Ginta deja a su amiga, para posteriormente entrar por la puerta hacia el mundo paralelo. Una vez que cruza, un chico de cabello negro es "advertido" de la presencia de un extraño en el mundo... pero aún no es tiempo de conocer a este enigmático ser, así que continuemos.

UN MUNDO IDEAL

La llegada de Ginta es espectacular, aterriza en un valle verde con colinas y montañas alrededor, como si se encontrara a la orilla del bosque mágico de Lothlorien, pero extrañamente (además de caer de un impresiónate altura y no tener ni media contusión), él ve todo borroso, pero al desprenderse de sus lentes ve perfectamente bien, lo cual le emociona más.

Después de unas "pruebas" algo dolorosas, nuestro héroe sale corriendo como loco a una velocidad impresionante, hasta que en el cielo podemos vislumbrar a una hermosa y sexy bruja (es bruja porque vuela y se acabó), quien le lanza una armadura, que derrota nuestro amigo de manera impresionantemente sencilla, con un fuerza que no te da ni el Choco milk, por lo que queda muy impresionado.

El nombre de la bruja (que además venía en escoba), es **Dorothy** y éste le informa que le ha mandado a un ARM débil, pero efectivo, y diciendo esto extiende la mano, transformando en un anillo la armadura que había atacado a Ginta.

Ella le explica que hay más de estos accesorios, pero ve que el joven no porta ninguno y por consiguiente trata de timarlo, ofreciéndole un ÄRM en forma de daga si la ayuda a encontrar uno raro que ella sabe que está por ahí; además, el poder de un chico que derrotó a un ÄRM sin otra cosa que sus manos, es un talento que no se debe desperdiciar. Finalmente, el impetuoso joven corre hacia la entrada de la cueva, rompiendo a puñetazo limpio el obstáculo que impedía la entrada al recinto.

Ya adentro, Dorothy le explica que hay diferentes tipos de ÄRM´s, unos que son armas, otros guardianes, además de los oscuros que maldicen al portador, sin olvidar los que son sagrados, que curan heridas teniendo la cuali-

CLASIFICACIÓN 15+ SHONEN

dad de ser unos aretes, anillo o un brazalete, en todo caso son muy útiles y sencillos de llevar. Al llegar al cuarto principal, la bruja analiza el lugar, pero en el momento que Ginta ve el cofre se abalanza sobre él, despertando a un gigante de hierro, el cual Dorothy distrae con un León alado. Nuestro héroe se asoma a ver dentro del baúl y se encuentra con un martillo atado a una cadena que en el otro extremo tiene una bola de acero con un par de bigotes, un rostro curioso y además está dormido.

BABBO: EL ARM LEGENDARIO

El impetuoso Ginta toma el martillo y la bola de acero (que realmente tiene la forma de un juguete japonés muy famoso, un **Kendama** con bolita y todo), que curiosamente es el único ÄRM que siempre está activo, además de que tiene un carácter muy feo por sentirse único y alegar que es un caballero. Cuando el mini héroe quiere utilizarlo, **Babbo,** el extraño martillo, se ancla de manera terca al cofre donde estaba descansando.

Mientras, Dorothy y su león alado siguen luchando contra el enorme guardián golem, pero ella sabe que el ÄRM de éste es mucho más poderoso que el invocado por ella. En un descuido, cuando Babbo y Ginta están discutiendo, ella pierde la concentración, dando paso a que el olem acierte un golpe titánico al león y lo deja inactivo, además destruye de paso el brazalete. Al mismo tiempo, el monstruo de metal atrapa con una mano a la ambiciosa bruja, mientras va contra Ginta.

Al ver la acción del monstruoso guardián, nuestro héroe se decide y toma por un bigote al insolente ARM, desprendiéndolo suave y delicadamente del cofre, sólo para lanzarlo contra el golem. Babbo, al ver que no tiene posibilidad de quitarse, aumenta su furia contra el artífice del fin de su descanso, y con una fuerza impresiónate, más la ya enorme fuerza de nuestro amigo, genera un impacto espectacular.

Pero Ginta no se queda parado detrás, si no que avanza y salta sobre el golem, pero el martillo que trae no es suficientemente grande para derribar al enorme guardián, así que éste aumenta de tamaño, dándole infinito gusto a Genta, que descarga un impacto marca diablo sobre el golem hasta dejarlo fuera de combate.

Finalmente, después de celebrar la fabulosa pelea que tuvo, salen de la cueva para enfrentar la cruda realidad que la bruja le había planteado al joven paladín: ella quiere a Babbo y nada se lo impedirá; el único que puede tomar partido por esta decisión es el mismo Babbo, quien alega sentir una energía maligna en Dorothy y le dice que no será jamás su ÄRM. Ante esto, cuando toma entre sus manos el peso descomunal del Kendama, la deja en el suelo, además de escucharle decir que su peso no varía con su tamaño; es decir, que siempre será igual de pesado, no importa que tan pequeño o grande sea.

A VIVIR UNA AVENTURA

La ambiciosa bruja se va no sin antes preguntar el nombre del chiquillo, quien puede levantar sin problemas al ÄRM Kendama, golpear a mano limpia con una fuerza asombrosa, y no sólo eso, no porta nada relativo al mundo de MÄR. Así que Dorothy se retira de la escena, dejando a Ginta y a Babbo solos, para dar paso a que el rebelde Kendama salga huyendo, alegando que tampoco será el ÄRM de Ginta. Lo curioso de todo esto es que Babbo sólo recuerda su nombre. La brujita sale huyendo mientras le advierte a Ginta que será de ahora en adelante cazado por todos, pues trae un ÄRM muy raro, por lo cual todos se interesarán en él para venderlo, poseerlo o simplemente para averiguar qué poderes ocultos tiene.

No sabemos a ciencia cierta si el misterioso chico de pelo negro es amigo o enemigo, tampoco tenemos la certeza de que la tierna Dorothy, aunque bella y sexy, sea mala, pero de que se parece a Lina (con escote, jajaja) por lo ambiciosa, es seguro. También, conforme pasa la historia, veremos como Ginta y Babbo se empiezan a llevar mucho mejor, o por lo menos ya se soportan, trabajan juntos y aniquilan seres indeseables. Lo más curioso es que Babbo, al regirse por una especie de código de caballería, nos puede dar a entender que era un caballero como lo de la mesa redonda o de la región de Solamnia. En fin, no se pierdan esta emocionante aventura llena de magia, armas espectaculares, batallas, pero sobre todo, amistad.

Hermanos Elric Fuera

SEIYUUS

Motoko Kumai: Toramizu Ginta
Ai Shimizu: Koyuki Snow
Banjou Ginga: Babbo
Daisuke Sakaguchi: Jack
Juurouta Kosugi: Allan
Koichi Sakaguchi: Edward
Masaya Onosaka: Nanashi
Mitsuki Saiga: Phantom
Saki Nakajima: Dorothy
Souichiro Hoshi: Alviss

FICHA TÉCNICA

Año de Estreno: 2005
No. de Episodios: sigue transmitiéndose
Director: Masaharu Okuwaki
Música: Daisuke Ikeda
Manga Original: Nobuyuki Anzai
Diseño de Personajes: Toshiyuki Komaru
Director de Arte: Yoshiro Kajiwara
Director de Fotografía: Kenji Hirochi
Productor de Animación: Ryousuke Sakurai
Producción: Shogakukan Productions Co, Ltd y TV Tokyo

© Shogakukan Productions Co, Ltd/ TV Tokyo

OTRO TIPO DE EXORCISMO

あまえないでよっ!!

AMAENAIDEYO!!

Todos hemos escuchado acerca de cuentos de fantasmas, apariciones, demonios, brujas malvadas, y hasta uno que otro es lo suficientemente sensible y/o afortunado para poder saber que uno de estos seres está cerca pues puede sentir su presencia. Unos más dotados tienen el don de hablar con ellos a través de ceremonias o tablas místicas, como la ouija o por alguna posesión del cuerpo del médium, pero hay ocasiones en que algo sale mal o la esencia del ente es más poderosa que la del "recipiente".

Es entonces cuando se pide a un exorcista calificado hacer el trabajo pesado y terminar con las fechorías de estas singulares apariciones, como sucede en esta serie, *Amaenaideyo*.

SAINENJI, ESCUELA PARA SACERDOTES

Así que cuando veas o sientas fantasmas no dudes en recurrir al templo **Sainenji**, donde entrenamos a los mejores exorcistas y sacerdotes de todo el mundo... a excepción de uno que otro negrito en el arroz.

Todo comienza en el nombrado templo, donde extrañamente sólo podemos encontrar esculturales y preciosas jovencitas. Empezamos con una de ellas, de nombre **Ikuna Sumi**, pelirroja, ojo verde y de cuerpo escultural.

La segunda de este singular grupo es la joven impetuosa, desvergonzada, pero con un alto sentido de responsabilidad, de cabello azul: ella es **Atoda Yuko**.

Finalmente, conocemos a la tercera jovencita, **Nabu Chitose**, que cuenta con todas las características del estereotipo "protagonista" de la historia: una cara súper tierna y unos ojos de seducción, aunque le gana la vergüenza, pero eso no le impide ser muy perceptiva en cuestiones espirituales y de exorcismo. Las tres son alumnas del primer grado.

Ellas entrenan con la contada "excepción" que ya había mencionado, él se llama **Ikko**, nieto de la directora y dueña del templo. Sus padres lo mandaron para que se entrenara en el arte de ser monje, aunque él tiene la sospecha de que sólo lo mandaron lejos, pues no cree tener madera de monje.

El pobre es tan perceptivo, que podría entrar en un cementerio el día de brujas, a las doce de la noche, en luna llena y no sentir ni una sola presencia, aunque ésta estuviera a punto de morderlo en el sentido más estricto de la palabra.

Lo más curioso es que si el susodicho monje ve a una mujer desnuda, se transforma en un exorcista que puede dar descanso eterno a un ejército de muertos, pues adquiere un nivel espiritual asombroso, así como una inquietante presencia. El único punto malo es que cuando termina su trabajo, se lanza como una fiera salvaje sobre la pobre jovencita, pero afortunadamente siempre está alguien para mandar a "volar" de una patada al ya recuperado, lujurioso y bobo Ikko.

EL DESPERTAR DE IKKO

Al comienzo de la serie podemos observar rápidamente un exorcismo maestro, pues Ikko, al estar rezando al abuelo, lo realiza mal y termina llaman-

AMAENAIDEYO!!

TODO AQUELLO QUE COMBATES TE DEBILITA,
TODO AQUELLO QUE DEFIENDES TE FORTALECE.

CLASIFICACIÓN 15+ HAREM

Por JRR.Yoda

do también a un espectro malvado, quien ataca a todo. Las chicas hábilmente ven a este ser y apartan al monje antes de que el espectro lo dañe con su corpus, por lo que nos damos cuenta que este pobre no ve, ni siente nada.

Ellas quieren exorcizar al espíritu, pero no cuentan con el nivel para lograrlo, así que Yuko astutamente opta por el remedio más rápido y poderoso: le quita el traje de monje a Chitose, dejándola desnuda ante los ojos del lujurioso Ikko, quien adopta un poder espiritual indescriptible, de modo que con los rezos altos y exactos, da descanso eterno al espectro que los acosaba.

Después de esta seria, espectacular, y sobre todo curiosa transformación, nuestro amigo se abalanza sobre Chitose, quien le propina una patada que lo tranquiliza (casi para siempre). Después, el joven aprendiz es fuertemente reprendido por su abuela, dueña del templo y maestra de la escuela (¿qué friega no?), pues le dice que no debe utilizar indiscriminadamente su poder para beneficio propio y que debe aprender a controlarse si quiere utilizar correcta y conscientemente el poder Horiki. De castigo, lo manda a hacer la cena mientras que las alumnas toman un baño.

Regresando con las alumnas de primer grado (efectivamente, nos las encontramos saliendo de tomar un delicioso baño), Chitose e Ikuna, se visten de inmediato, cosa que su amiga Yuko, la de pelo azul al ser la menos desarrollada, desinhibida y relajada de las tres, anda desnuda, pero ambas le recriminan que es una inmoral, y le preguntan si no tiene pulcritud o no aprecia su feminidad.

Pero a ella le vale y comienza a molestar a sus amigas, alegando que ella se muere por el único hombre que hay en el templo, a lo que Chitose, furiosa, le contesta que no le gustaría un novio pervertido (aunque lo dice de dientes para afuera, si me lo preguntan). En eso irrumpe en el vestidor el buen Ikko, anunciado que la cena está lista, lo malo es que encuentra a medio vestir a las tres jovencitas, por lo cual recibe tremendo puñetazo en el rostro que lo deja medio inconsciente.

Durante la cena nos enteramos de que el trío de primer grado no son las únicas jóvenes en el templo, también están: **Amanugawa Haruka**, de cabellera dorada, mirada jovial y perteneciente al segundo grado; **Sugai Hinata**, que aspira a entrar al templo, ella luce un precioso cabello corto de color morado (es la "Rei" del grupo); y **Sugai Sakura**, del segundo grado, más agresiva que un tiranosaurio y más mandona que Hitler, posee una cabellera hermosa como un viñedo.

La discusión a la hora de la cena sube de tono al estar Chitose muy enojada con el "mirón" de Ikko, quien se "disculpa" metiendo la pata hasta el fondo al decirle que a él no le interesa espiarla, pues está acostumbrado a verla desnuda durante los exorcismos. Como resultado, están a punto de matar al tarado individuo, hasta que la abuela pone fin a la discusión.

LA PRUEBA DE FUEGO... (LITERALMENTE)

Después de que la abuela pusiera un alto, les anuncia de manera inesperada que tiene un compromiso muy importante mañana y que no podrá asistir a la ceremonia de fuego que se les da a todos los juguetes en Japón, por lo que le tocará a Ikko la responsabilidad de dar los rezos, pues si no nunca aprenderá.

Dicho y hecho, al día siguiente la abuela va a su compromiso, el cual es una ceremonia donde se incineran muñecas que tienen un gran valor sentimental, pero lamentablemente ya no se pueden conservar. Así, un espíritu que guarda una enorme muñeca se ve liberado y se une a otra más grande, la cual comienza a hacer muchas travesuras en dicha ceremonia, rayando un poco en lo malvado, pues es una muñeca caprichosa que no quiere ser desechada, además de ser quemada y comparada con muñecos tan "baratos".

Ésta es una excelente oportunidad para que todos demuestren sus múltiples habilidades y destrezas para capturarlo, demostrándose que Ikko es un fraude total. Por su parte, Chitose, al querer realizar un hechizo para tranquilizarlo, lo único que ocasiona es que este espíritu se enfurezca de tal forma que no puedan contenerlo, quedando mal. Al ver que las personas corren peligro, el resto de los monjes desalojan a la multitud para poder salvaguardarlos a todos.

Al no poder encontrar una forma para derrotar al espíritu, Chitose recurre al único medio por el cual se pueden liberar del maligno espíritu y se desprende de sus prendas, mostrando su delicado cuerpo para que el pervertido Ikko la vea y pueda llevar a cabo el "Súper Exorcismo". Y así fue, se desata la furia del exorcista que se encuentra dentro de Ikko, mandando a descansar a la enfurecida muñeca eternamente, junto con el resto de los espíritus nobles y pacíficos de los demás queridos juguetes.

Así salen del atolladero una vez más con la ayuda de este peculiar poder, el problema es que como siempre sucede, Ikko quiere propasarse con ella, a lo que Chi (¡no la de *Chobits*, eh!), responde de inmediato con unos felinos reflejos y manda a la estratósfera al pobre loco.

NO SÓLO DE REZOS VIVE EL HOMBRE

En cierto momento, nos damos cuenta de que nuestros habitantes del templo Sainenji también estudian en una escuela de conocimientos generales, las chicas toman una clase de natación mientras que el "mirón" se da gusto jugando fútbol. Además, Ikko tiene un compañero que gusta de molestarlo, su nombre es **Yanagi**, un cínico muy divertido, pero se divierte básicamente de Ikko, una vez que lo ha mareado con sus historias y elegante manera de hablar lo deja parado frente a la alberca de las chicas, haciéndolo parecer un atrevido, a lo que ellas responden de manera bastante... violenta.

En esta ocasión nos enfrentamos a un caso tipo Haposai, pues se están perdiendo sostenes en la escuela donde ellas asisten, además de trajes de

baño, y lo mejor de todo es que sólo roba tallas mayores de 90, sacando ellas como deducción que es su compañero y pervertido amigo Ikko. Lo peor es que van a involucrar a la subdirectora de la escuela y el único pequeño inconveniente es que la susodicha es ni más ni menos que la abuela Sainenji.

Ya entrados en el misterio, el amigo de Ikko, Yanagi, le confiesa que le gusta mucho Sumi, así que le pide a su amigo que –como él vive con chicas tan lindas– le averigue cosas de ella. Así que el demente de Ikko toma una videocámara y graba a su compañera desde cualquier ángulo, proporcionándole así su nombre completo, que va en la clase 1-B del colegio Tousen Este, mide 1.61m, pesa 52 Kg, sus medidas son 88-61-87, y su especialidad es hablar con los espíritus animales.

En eso entra a escena Yuko y parte a la mitad la cámara, o por lo menos eso nos da a entender. Más tarde, le muestra el documental a su amigo, que le recrimina el corte tan inesperado, además de que le confiesa que está enamorado de ella, pero que tendrá que darse por vencido.

Mientras, se dan cuenta de que el ladrón es un fantasma y le tienden una trampa, que resulta ser el amigo de Ikko. Así es, Yanagi es un espíritu que se enamoró de Sumi. Finalmente, son salvadas por el súper monje, que exorcisa al pobre pervertido, pero esta vez no ve a Chitose, si no a Sumi desnuda, así distraen tanto al fantasma como a Ikko.

Como se darán cuenta con esta breve introducción, ***Amaenaideyo*** es una animación divertida, un poco subida de tono, pero la verdad he visto más desnudos e insinuaciones en ***Dragon Ball***, que en ésta, así que si buscas algo divertido y al estilo *Love Hina*, pero con fantasmas, esta serie es para ti. Saludos y felices exorcismos.

Yoda fuera.

FICHA TÉCNICA

Año de Estreno: 2005
No. de Episodios: 12
Director: Keitaro Motonaga
Creador Original: Benkyman K.Y Toshinori Sogabe
Diseño de Personajes: Kumi Hara
Guión: Makoto Uezu Naoki Tokuda, Noboru Kimura, Sayo Nemoto
Música: Yasunori Iwasaki
Producción de Animación: Studio DEEN
Producción: AT-X, VAP, Wani Books

SEIYUUS

Chihiro Suzuki: Aika Sawaguchi
Mai Nakahara: Chitose Nanbu
Akeno Watanabe: Haruka Amanogawa
Chieko Higuchi: Yuko Arioka
Haruhi Terada: Sakura Sugai
Kazuko Sugiyama: Junko Kawahara
Ryoko Shintani: Hinata Sugai
Tomoko Kawakami: Sumi Ikeda

© Studio DEEN

MAHOU SHOUJO TAI ARASU:

SUEÑOS MÁGICOS

CLASIFICACIÓN 10+ SHOJO

Por Jareth Levrack

En la primavera del 2004 inició la transmisión de una serie que pese a la corta duración de cada episodio (9 minutos) su ritmo visual-narrativo era ascendente, lo cual apoyaba de manera magnífica el planteamiento del tema que no era una novedad dentro del anime, sin embargo, su propuesta de diseño sería refrescante para la comunidad akibaei y le daría un giro a las tramas para niños.

MAGICA INFANCIA

La prioridad de la producción de *Mahou Shoujo Tai Arusu* era enfocarse en un sector de la audiencia que se ha marginado un poco los últimos años, así que la finalidad del staff creativo era la creación de un producto capaz de enganchar tanto a niños pequeños como a chicos de trece años; el resultado fue una serie de cuarenta episodios de menos de diez minutos de duración cada uno, que abordaba de manera tremendamente juguetona el tema de la magia.

Dada la longitud de la serie, se corría el riesgo de perder la frescura de la propuesta, pues en apenas nueve minutos se exponía una parte específica de la historia que se narraba aceleradamente. Para mantener ese rasgo era importante rotar creativamente los episodios, así que doce distintos directores se encargaron de dirigir la totalidad de la serie. Esto se logró gracias a la dirección general de **Yasuhiro Aoki**, que mantuvo una constante rítmica dentro del anime para evitar que se notara el cambio de director de episodio y esto le brindó a la serie un rasgo camaleónico muy interesante. Cabe destacar que su desarrollo mejora mucho por este recurso.

El creador de *Mahou Shoujo Tai Arusu* es **Keita Amemiya** –*Zeiram, Iria*– cuya propuesta era replantear la mítica idea de las brujas desde otra perspectiva, evitando los calderos y la maldad, para entonces colocar a la protagonista –una explosiva chica– como el nuevo modelo de bruja.

Esta idea la desarrolló a la perfección **Shinji Ohara** en el guión, cuya finalidad no era precisamente representar una historia, sino encarrerar al espectador de principio a fin, sin darle chance ni de respirar, más que para seguir riendo, pues el género base era la comedia, que enmarcaba de maravilla la formidable aventura de Arusu y sus amigas.

La propuesta de Amemiya se retomó durante el proceso de diseño, así **Daisuke Nakayama** modificó algunos rasgos de los personajes con la única finalidad de ir acorde a la idea inicial del creador original. De esta forma las miradas se opacaron, hasta un punto en que carecían completamente de luz y en lugar de aminorar la expresividad la intensificó, puesto que rompía los cánones de la animación actual. Pero esto no privó a la serie de un numeroso grupo de seguidores, pues más allá de la estilización de personajes estaba su carisma, que brillaba y reflejaba muchas más emociones que las miradas apagadas.

Cabe destacar que la música de la serie es un elemento más lúdico que decorativo. **Tamiya Terashima** –el compositor– no sólo acompaña la historia, sino que la empuja irremediablemente hasta romper el ritmo mismo del argumento, lo cual se complementa con el trabajo de las seiyuus, de quienes se destaca –pese a su rol secundario– Sheila, quien logra prácticamente recitar el Himno Nacional sin respirar, mientras que del lado de la dulzura almibarada está Ava, la tierna niña que en ninguna serie shojo puede faltar.

No hay tema de entrada, pero el ending es bastante pegajosito, Kotoko interpreta la melodía-conjuro *DuDiDuWa*lalala*, que será el caramelo de la serie para muchos.

Mahou Shoujo Tai Arusu desde su primera transmisión logró su objetivo: llegar a un público infantil, cuyo gusto por esta serie la colocó paulatinamente en el grupo de las propuestas más interesantes del año pasado, pues rompía el modelo de lo que conocemos como anime formal, empezando por el tiempo de cada episodio.

Cabe mencionar que el diseño de personajes es lo más intrigante de la serie, puesto que su principal audiencia era infantil, se supondría que hasta los duendes debería ser más esponjosos, pero sucede todo lo contrario, nuevamente la premisa base (rompimiento) de Amemiya se impone a modo de constante creativa.

Lo mejor de *Mahou Shoujo Tai Arusu*, es que no es necesario estar sentado días enteros para llegar al final, es más esta serie se puede considerar una verdadera inversión pues con un par de horas se divertirán como enanos; y si son pequeños pues no hay más que hablar, gran opción para divertirse y ver que la magia pese a ser un poquitín complicada –especialmente por los hechizos y las pócimas– puede ser tan linda como la infancia.

LA NIÑA QUE SOÑABA IMPOSIBLES

Arusu cree en la magia y le fascina todo lo que se relacione con ese tema. Pese a que ya está en la secundaria no lo piensa dos veces cuando tiene la oportunidad de comprar un libro, así se gaste sus ahorros de un mes, en parte lo hace por ayudar a su madre, pues sabe que algún día encontrará el hechizo que haga volver a su padre; entonces su vida será como antes: mágica.

Sin embargo, para Arusu no es fácil lidiar con sus molestos compañeros de clase que están seguros de que ella está irremediablemente loca, pues no hace más que hablar de duendes y hadas; es decir, cosas que no existen o al menos en la escuela nunca han visto dentro de un frasco en la clase de laboratorio.

Así que Arusu, para demostrarles que está en lo correcto, lleva consigo un pesado libro de hechizos, aunque nunca ha terminado el largo proceso de invocación inicial, por eso jamás nadie ha visto si de verdad la magia existe, pese a que ella lo cree fervientemente. En cierta forma, la chica ha aguantado durante mucho tiempo las burlas de sus compañeros, así que un día decide ponerles un alto y realiza un conjuro con tinta roja que no funciona, aunque embarró suficiente en los rostros de sus compañeros, según para congelarlos, pero algo falla y ellos continúan parloteando.

Obviamente, la acción de Arusu es considerada como un reto muy personal que no se va a quedar impune, así que repentinamente dos de sus compañeros le arrebatan su libro de magia y huyen. Ella recorre todos los edificios de la escuela con tal de alcanzarlos, hasta que los acorrala en el techo de uno de ellos.

Aparentemente tiene todo bajo control, especialmente porque no sabe cómo va a recuperar su libro pero eso es lo de menos, pues lo más importante es que éste siga intacto, hay todavía miles de conjuros por realizar y de romperse el libro nunca podrá llevarlos a cabo.

Arusu trata de negociar para recuperar su preciado y antiquísimo manual de hechizos, pero su compañero no lo suelta, ella insiste, él se niega, así que en un arranque de inesperada desesperación, la niña se contiene, no va a llorar, se lo prometió a su madre y si alguna vez lo hace será por el regreso de su padre.

La situación se pone tensa, ninguno de los dos piensa ceder a las exigencias del otro, que pese a todo son amables e hipócritamente cordiales, repentinamente Arusu pierde el control y corre hacia el chico que para evadirla gira sobre sus pies, ella logra arrebatarle el libro, pero también caer al abismo y seguramente ese será su fin, no verá nunca más a sus padres juntos; peor aún jamás cumplió su sueño de ser bruja.

En medio de una lóbrega y fría noche, se escuchan pasos en el bosque prohibido, la patrulla de brujas vigila el área en busca de algún duende prófugo. Efectivamente hay uno escondido entre los imponentes árboles que dibujan extrañas sombras en el suelo, justo cuando se van a retirar del lugar se oye un grito estremecedor.

Arusu cae de la nada en el bosque prohibido, poblado por seres inimaginables, pero ella no lo sabe, apenas si puede levantarse pues con tal de proteger su preciado libro se lastima al aterrizar, entonces ve pasar a un conejo o eso parece, ya que tiene un color extraño. La chica no puede contener su curiosidad y lo persigue hasta atraparlo, en ese momento la patrulla la descubre con uno de los duendes más peligrosos y difíciles de atrapar.

Dado que es una extranjera no reconocida por la **Liga Internacional de Brujas**, Arusu es puesta en custodia hasta que se lleve a cabo un juicio que la exonere de la culpa de entrar sin permiso al bosque, así que es colocada en una jaula tan reducida que apenas si puede respirar.

Pese al poco espacio que tiene, Arusu observa con detenimiento el sombrío calabozo, donde hay otras jaulas, pero ella es la única niña, los demás prisioneros son duendes y seres mágicos. Entonces piensa que es un poco raro que estén también allí, pues se supone que por su poder deben ser libres e interactuar con los humanos; repetinamente los pensamientos de Arusu son interrumpidos por **Sheila**, una joven bruja tremendamente nerviosa que pierde enseguida la paciencia ante las constantes preguntas de la detenida.

Dado que se considera incapaz de lidiar con semejante tipo de especímen, llama al **Grandmaster** para indagar qué procede en cuanto a la detención y juicio de Arusu, que mientras está en la jaula entabla una simpática charla con un pequeña bruja que la vigila, **Ava**, cuya infantil curiosidad la lleva a aceptar un peculiar intercambio con Arusu, un dulce de castaña por salir de la jaula.

Arusu, ya menos entumida comienza a recorrer el calabozo, alejándose de Ava, quien de pronto la pierde de vista, al volver Sheila y descubrir que la detenida ya no está comienza a regañar a Ava, que apenas puede contener sus lagrimitas, entonces Arusu, que está enamorada de los libros de magia y de todo lo que implique utilizar un poder especial por el bien de todos, toma una escoba.

Y Sheila, que es bastante jactanciosa de sí misma, le dice que es imposible que haga funcionar un instrumento de vuelo sin antes pasar por un entrenamiento especial, Arusu desoye las palabras de Sheila y se monta sin siquiera considera la posibilidad de que algo falle, pues sino funciona es normal, porque ella no es un ser mágico, eso es obvio, pero cuando la escoba comienza a elevarse, Sheila se pone histérica y trata de bajarla a como dé lugar antes de que salga del calabozo y las brujas adultas descubran que Ava falló en su tarea de únicamente vigilar a la extranjera.

Repentinamente, Arusu logra escabullirse y escapar de Sheila, así comienza su gran aventura por el mundo mágico que siempre soñó y por primera vez en mucho tiempo puede afirmar que sí existe y está ansiosa por conocer todo acerca de él y aprender muchos hechizos para cuando vuelva a su mundo, para entonces realizar un hechizo para que su papá regrese a su casa, claro, eso si ella descubre primero cómo recuperar su aburrida vida de estudiante.

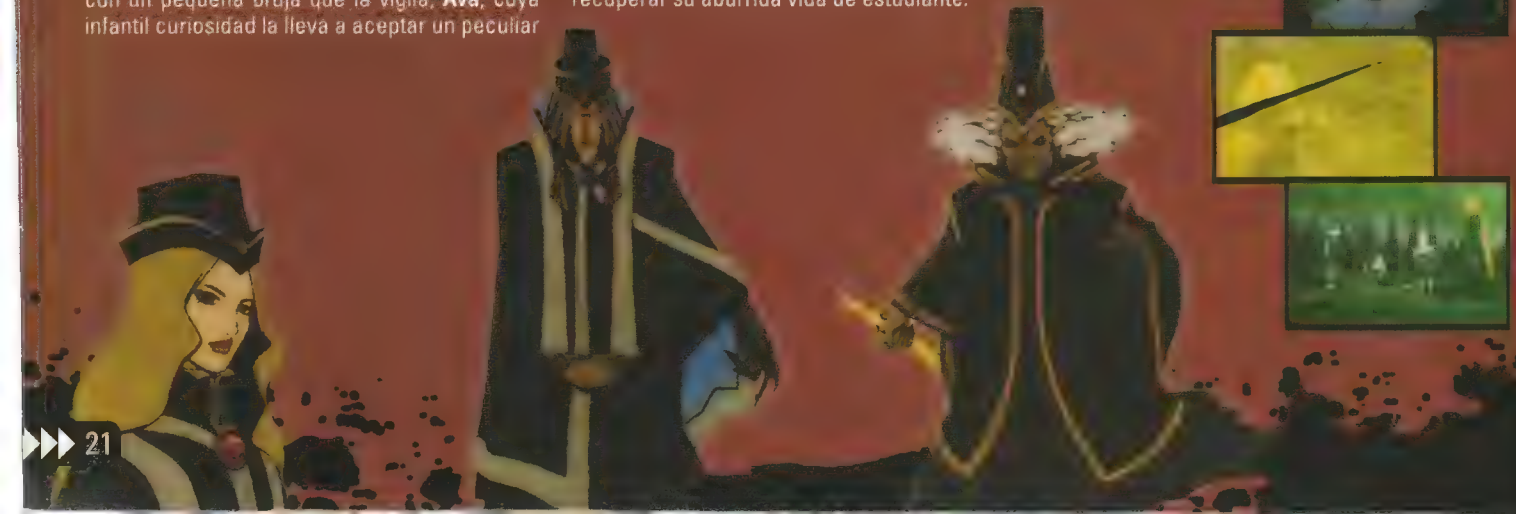
FICHA TÉCNICA

Año de Estreno: 2004
No. de Episodios: 40 (de 9 minutos c/u)
Creador Original: Keita Amemiya
Director: Yasuhiro Aoki
Guión: Shinji Obara
Diseño: Daisuke Nakayama
Música: Tamiya Terashima
Producción: Studio 4°C
Distribuidor Japón: NHK

SEIYUUS

Sachiko Kojima: Arusu
Houko Kuwashima: Sheila
Ryou Hirohashi: Ava
Ryoko Kinomiya: Grandmaster
Yukari Tamura: Mina
Atsuko Tanaka: Ateria

© 2004 / Studio 4°C



Por Angel Princess

RED RIVER

UN ROMANCE SIN TIEMPO NI ESPACIO

¿Qué harías si de pronto te vieras transportada a un antiguo reino en guerra donde todos te consideran su "diosa de la Fortuna" y cuyo hermoso príncipe (a la Brad Pitt en *Troya*) quisiera tenerte a su lado para siempre? Éste es precisamente el tema central del manga que ahora reseñamos: ***Red River***, obra de la mangaka **Chie Shinohara** y que sin duda podría llegar a ser uno de los mangas favoritos de las fans de historias shojo llenas de aventura y romance, pero sobre todo, montones de chicos guapos.

VIAJANDO A MUNDOS MÁGICOS

Sin duda, el tema de la heroína que viaja al pasado, al futuro o a una dimensión paralela en donde vive grandes aventuras y de paso descubre el verdadero amor, es uno de los más usados en el anime. Ya sea en historias shojo o shonen e incluso hentai, esta trama ha sido usada con diversas variantes, aunque la base casi siempre es la misma: una chica de nuestro mundo viaja de forma misteriosa a un "mundo mágico" en donde su presencia será determinante para cambiar el destino de sus habitantes.

Esta trama es una especie de variante de los clásicos cuentos de *Alicia en el País de las Maravillas* y *Alicia a través del Espejo*, en donde la pequeña e inocente niña se encontraba en mundos bizarros que no eran otra cosa que una deformación del mundo de los adultos.

En la mayoría de estas historias, sobre todo las shojo, la heroína parece ser una completa inútil (por no decir tonta) que siempre está esperando a que su "príncipe azul" la salve, como lo demostraba **Miaka** en *Fushigi Yuugi*, quien a cada rato era rescatada por el guapo **Tamahome**. A últimas fechas esto ha cambiado un poco, al presentar a heroínas más dinámicas y bastante inteligentes, y que muchas veces, son las que terminan incluso salvando al héroe.

Hitomi es un claro ejemplo de este estereotipo ya que en *Escaflowne* siempre era parte de la acción y en más de una ocasión ayudó a salir de apuros a su amado **Van**. Y no olvidemos a **Kagome**, que en *InuYasha* tenía un papel importante en la recuperación de los fragmentos de la perla de Shikkon; bueno, eso si olvidamos el "detallito" de que ella fue quien la destrozó.

Red River podría considerarse una mezcla de todos los elementos antes expuestos, y aunque la trama sigue siendo la misma que en *Escaflowne* o *Fushigi Yugi* en un principio, conforme se va desarrollando la historia, nos encontramos con varias y agradables sorpresas.

EL INICIO DEL VIAJE

Sora wa Akai Kawa es el nombre original de este manga shojo, que comenzó a publicarse desde 1995 hasta el 2002, por parte de Shogakukan, llegando a un total de 28 volúmenes. La trama y el dibujo es creación de la mangaka **Chie Shinohara**, su primer trabajo que trasciende y en donde se puede apreciar cómo su dibujo estilo shojo evoluciona conforme avanza la trama.

Algo que en verdad se aprecia en este manga es el dinamismo en sus trazos, ya que aunque es muy estético, no abusa de fondos saturados de efectos con tramas, como ocurre con muchos shojo. **Shinohara** es una mangaka que lo mismo se preocupa por el dibujo de sus personajes que por el fondo, y siendo que la historia se desarrolla en un reino de la antigüedad, al estilo egipcio, podemos ver fabulosos castillos y hermosos paisajes.

Y de los personajes, ni se diga, se nota cómo van evolucionando de un volumen a otro, lo cual se hace más palpable en Yuri, la joven protagonista y su enamorado, el apuesto príncipe Kail. Shinohara no pierde la oportunidad de ponerle a estos enamorados hermosos y muy vistozos ropajes.

Las escenas de acción se combinan perfectamente con las románticas y una que otra escenita subida de tono, ya que Kail parece, al principio, sólo querer "acostarse" con Yuri, quien, aunque se resiste, no le disgusta la idea del todo.

Esta mangaka demuestra que un manga shojo no tiene que ser todo meloso y "ñoño" pues también muestra algunas escenas gore en ***Red River***, como aquellas en donde la malvada reina **Nakia** se imagina a Yuri en un charco de sangre, o el ver a un niño muerto al cual previamente desollaron. No está demás decir que, por lo anterior, es un manga sólo apto para lectoras de 15 años en adelante.

LOS RÍOS DE COLOR ROJO

A sus 15 años, **Yuri Suzuki** tiene todo lo que una adolescente podría desear: una linda familia que la quiere, ha pasado el examen de admisión al colegio que eligió y, lo mejor de todo, ha recibido su primer beso por parte de **Satoshi**, el chico de sus sueños y que ahora ya es su novio.

Sin embargo, el mundo de Yuri está a punto de cambiar, literalmente, ya que la chica se da cuenta de que cada vez que se acerca al agua extrañas manos intentan capturarla. Su miedo aumenta cuando, al tomar un baño, estas misteriosas manos la jalan a una extraña dimensión y aunque logra escapar, decide alejarse por un tiempo de todo lo que esté relacionado con este líquido.

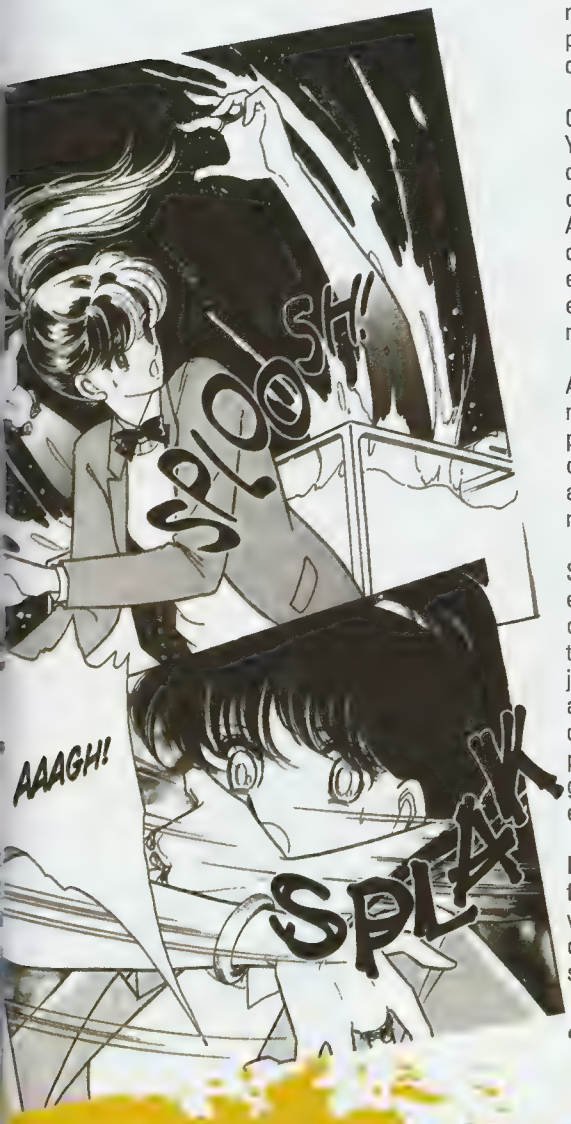
Ciertamente, esa decisión no ayuda mucho en su relación con Satoshi, quien comienza a cansarse de pedirle que salgan a pasear a lugares como piscinas o en días lluviosos, así que decide enfrentarla, pues se supone que son novios. Yuri acepta, porque aunque está nevando, piensa que no habrá problema mientras no se funda la nieve.

Justo cuando ella piensa que todo saldrá bien, pisa de forma casual un charco de agua, del cual surgen instantaneamente unos largos brazos que la sujetan, llevándola en un santiamén a otro mundo, sin que Satoshi se diera cuenta

siquiera. Cuando Yuri por fin vuelve a salir del agua, se encuentra en el siglo XIV, en la capital del reino Hittite, lo que actualmente se conoce como Anatolia en la parte central de la República de Turquía.

Desconcertada, es perseguida por guardias que intentan capturarla y en su desesperada huida, la joven se topa con un apuesto chico que al verla en peligro la besa y la oculta con su larga capa. No bien acaba de besarla, Yuri se da cuenta de que ahora entiende perfectamente lo que dice el muchacho y el resto de los habitantes de Hittite, por lo que se pregunta si esto se debió al beso del joven, pero no tiene tiempo de razonar, pues un momento despues, éste le insinúa que tengan "relaciones".

Como única respuesta, Yuri huye de él, sólo para ser capturada un momento después por la guardia de la reina **Nakia**, así que es llevada a un calabozo en donde la última le revela sus planes. Esta reina es, además, una malvada hechicera que desea que su hijo sea el sucesor al trono de Hittite, pero siendo ella la segunda esposa del Rey, los hijos que éste tuvo con su primera esposa, obviamente, tienen derecho al trono.



El plan de Nakia es sacrificar a Yuri, pues al derramar su sangre (por consejo del dios maligno al que sirve) se iniciará una maldición que desatará una guerra en la que morirán los hijos del Rey. De ahí el nombre del manga: *Red River* (Río Rojo) pues la malvada reina desea que con la sangre de la chica se inicie un río de sangre que asegure la ascención de su hijo al trono real.

UNA "DIOSA" ENTRE DOS DESTINOS

Engañando al Rey, Nakia dice que Yuri es una enviada del dios de la Tormenta y que debe ser sacrificada para que vuelva a él y siga la buena fortuna del reino. Durante la ceremonia de sacrificio, la chica piensa que todo se ha acabado, pero justo en ese momento aparece el joven que la salvó, quien se revela como **Kail**, el hijo del Rey y su futuro sucesor. Para salvarla, dice que ella no puede ser sacrificada pues él la "desfloró" y por lo tanto, al no ser virgen, ya no es digna de ser ofrecida al dios de la Tormenta.

Por supuesto, esto no le cae en gracia a Yuri, pero acepta lo que Kail dice, así como ir a vivir al palacio de éste como su concubina, con tal de salvar el pellejo. Aun así, trata de encontrar la forma de volver a su propia era y para esto le es revelado que primero necesita recuperar sus ropas originales, las cuales le fueron quitadas para ponerle una túnica durante el sacrificio, y que ahora están en poder de la reina.

Con ayuda de un joven sirviente llamado **Tito**, Yuri logra recuperar sus ropas, pero el precio que tuvo que pagar fue muy alto, pues el chico fue asesinado por los esbirros de la reina. Aunque ahora que recuperó sus ropas tendrá la oportunidad de volver a su era, decide quedarse en el pasado hasta vengar la muerte de Tito; sin embargo, las cosas se irán complicando conforme pasan los meses.

Aunque al principio Yuri jugará el papel de "damisela en desgracia", comenzará a aprender a pelear e incluso será tomada como la encarnación de la **diosa Ishtar**, la cual se piensa llevará al reino de Hittite a la victoria sobre sus enemigos.

Si bien al principio Yuri sólo piensa volver a su era, al lado de su familia y su amado Satoshi, conforme pasa el tiempo, su mentalidad y sentimientos irán cambiando. Su relación con el joven príncipe Kail irá creciendo, y aunque ella al principio lo consideraba un playboy que sólo deseaba su cuerpo, el hecho de que siempre la protega y que muestre incluso celos cuando alguien más muestra interés en ella, hacen que empiece a ver al príncipe con ojos diferentes.

El romance de Yuri y Kail llegará a crecer de tal forma, que por momentos ésta dudará entre volver a su tiempo, al lado de su familia y Satoshi, o quedarse en el reino de Hittite y estar para siempre junto a su amado Kail.

¿Cuál será el destino final de Yuri?

PERSONAJES PRINCIPALES

YURI SUZUKI

La heroína de *Red River*. Es una chica entusiasta de 15 años, muy inteligente y dinámica. Dice lo que piensa y le molesta que la subestimen. Ciertamente, una chica como ésta causa revuelo en una época como el siglo XIV, en la que las mujeres se limitaban a servir y obedecer a los hombres.

Al inicio, su único deseo es volver a su propia época, pero con el tiempo se convence por esa frase de "hogar es donde están los que amas" o en este caso "el que amas", o sea Kail, y por esta razón está dispuesta a ayudarlo para traer la paz a su reino, aunque eso signifique convertirse en Ishtar, la diosa de la guerra.

KAIL MURSILI

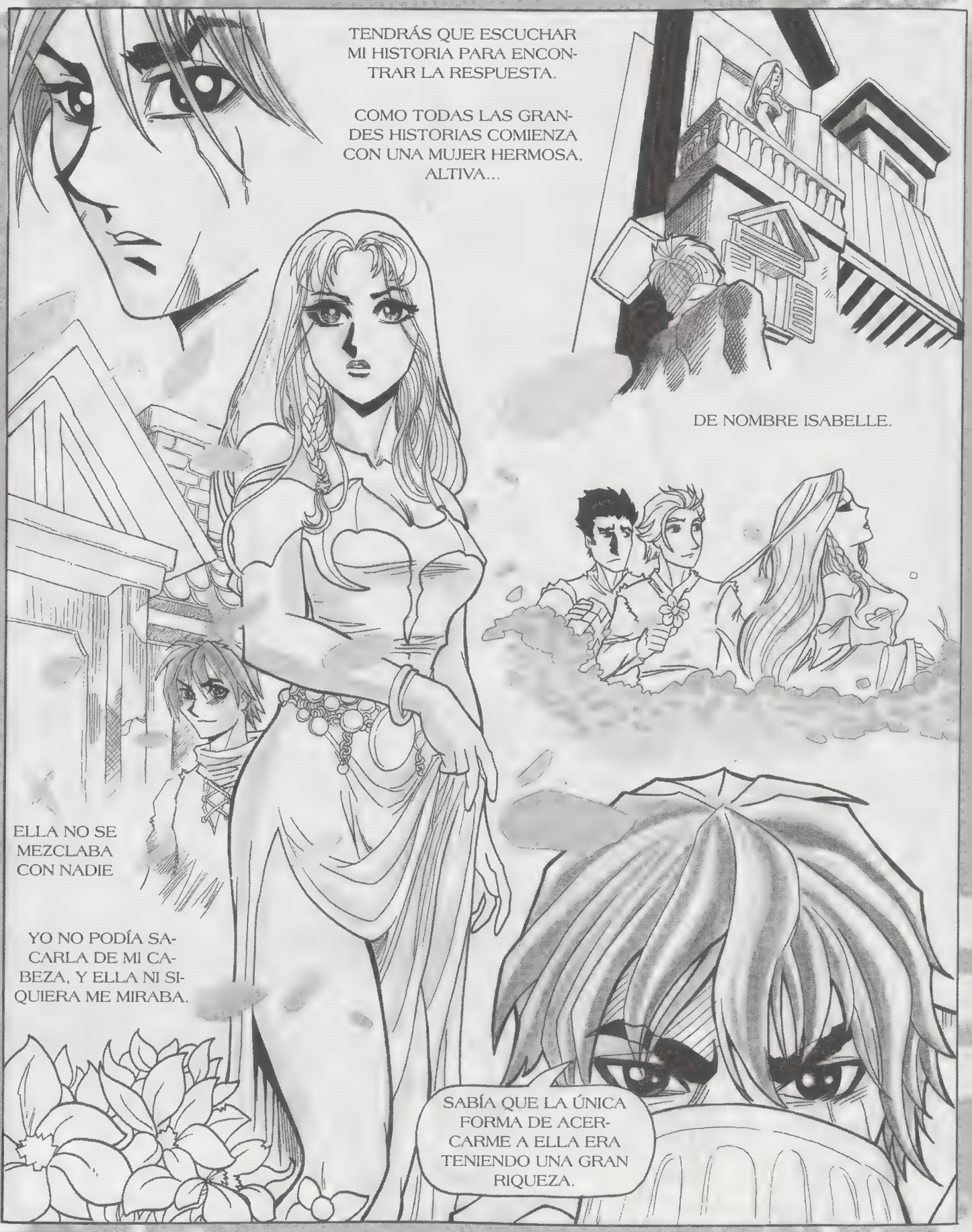
El tercer hijo del rey del reino Hittite; este joven playboy de 22 años al principio ve la vida de forma despreocupada, hasta que conoce a Yuri. "Eres diferente a cualquier otra chica que he conocido" le dice y desde entonces queda prendado a ella. En varias ocasiones trata de "hacer el amor" con ella, pero siempre su negativa lo detiene. Por primera vez, él desea que una chica se le entrege por verdadero amor y no sólo porque es el heredero al trono. El amor que siente lo ha hecho arriesgar la vida en varias ocasiones para protegerla, pero no le importa con tal de tener a salvo a su amada diosa.

© 1995 Chie Shinohara/Shogakukan, Inc.

HISTORIA y DIBUJO:
Alfredo López E.
LA MONEDA

LA MONEDA.

TEXTO Y DIBUJO: ALFRET L.E. ALFRET77@YAHOO.COM.


TENDRÁS QUE ESCUCHAR MI HISTORIA PARA ENCONTRAR LA RESPUESTA.
COMO TODAS LAS GRANDES HISTORIAS COMIENZA CON UNA MUJER HERMOSA, ALTIVA...
DE NOMBRE ISABELLE.
ELLA NO SE MEZCLABA CON NADIE
YO NO PODÍA SACARLA DE MI CABEZA, Y ELLA NI SIQUIERA ME MIRABA.
SABÍA QUE LA ÚNICA FORMA DE ACERCARME A ELLA ERA TENIENDO UNA GRAN RIQUEZA.

¿HAN ESCUCHADO LA LEYENDA DEL CASTILLO KROAN?
SE DICE QUE ESTÁ HABITADO POR UN REY QUE SE TRANSFORMA EN DRAGÓN, EL CUAL PROTEGE EL TESORO.
CAMINÉ VARIOS DÍAS EN LA OSCURIDAD
SALÍ EN BUSCA DEL REY Y SU TESORO.
AMIGOS CRÉANME, ES CIERTO.
PERO NUNCA LO ENCONTRÉ.
ÉL ME ENCONTRÓ...

...ERA MUY RÁPIDO
ME DESARMÓ, NO TUVE OPORTUNIDAD
AUN ASÍ LOGRÉ ENTRAR AL CASTILLO.
UN RESPLANDOR LO ILUMINABA TODO

ERA EL BRILLO DEL ENORME TESORO
HABÍA MONEDAS DE ORO POR TODAS PARTES.
CIENTOS, MILES DE OBJETOS VALIOSOS.
EL REY SE ACERCÓ A MÍ EN SU FORMA HUMANA
CURIOSO.
¿QUÉ PUEDE LLEVAR A UN HOMBRE A INVADIR UN CASTILLO?
¡EL DESEO!
¡EL AMOR!
¡TU ORO!
¿AUN CUANDO SABE QUE SÓLO ENCONTRARÁ LA MUERTE?

¡JA!

¡JA!

¡ME SOLTÓ!

¡GGGRRRRAAAAAAGHHH!

HABÍA GANADO UNOS INSTANTES.

...PPPPゴ

MIS MANOS BUSCABAN ALGO QUE PUDIESE USAR COMO UN ARMA.

PERO NO ENCONTRABA NADA.

¡SU ALIENTO APESTABA A MILES DE MUERTOS!
NO ENCONTRABA NADA.
LA CRIATURA JUGABA CONMIGO Y YO...
¡¡¡
...POR FIN ENCONTRÉ UNA LANZA.
... Y HERÍ AL DRAGÓN DE MUERTE
POCO A POCO...
REGRESÓ A SU FORMA HUMANA.
MAS SU FORMA NO ERA LA DE UN REY.

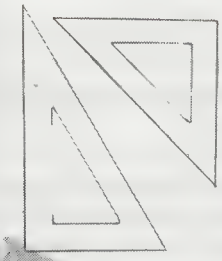
¡ERA LA DE UNA REINA!
MI AMOR.
MI ISABELLE.
NADIE LO SABÍA. ÉL ERA EL REY Y EL DRAGÓN.
POR ESA RAZÓN NO SE MEZCLABA CON LA GENTE DEL PUEBLO.
ME EQUIVOQUÉ.

AUN CON TODO EL ORO DEL MUNDO ELLA NO SE HUBIERA FIJADO EN MÍ.
PERO, AUN DESPUÉS DE CONOCER SU VERDADERA NATURALEZA, YO LA SEGUIRÉ AMANDO.
FIN

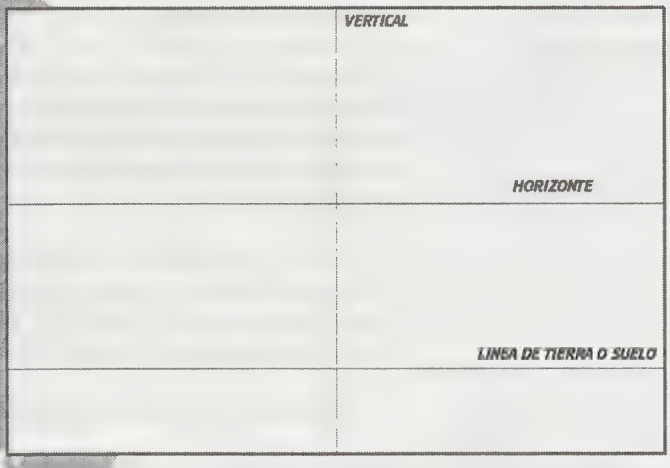
CLASES Dibujo Manga

Por Adriana Pasos

Ya hemos visto algo de dibujo básico, y sabemos que están ansiosos por comenzar a dibujar personajes, pero antes de trazar personajes a diestra y siniestra, hay un concepto básico que es necesario entender para captar la profundidad de los objetos. La perspectiva es una herramienta muy útil que te permite emular la profundidad y el volumen de todo lo que existe en la realidad y plasmarlo en papel. Su estudio se remonta a la época del renacimiento y sus aplicaciones prácticas van aún más atrás. Comencemos con ejercicios básicos para empezar a entenderla.

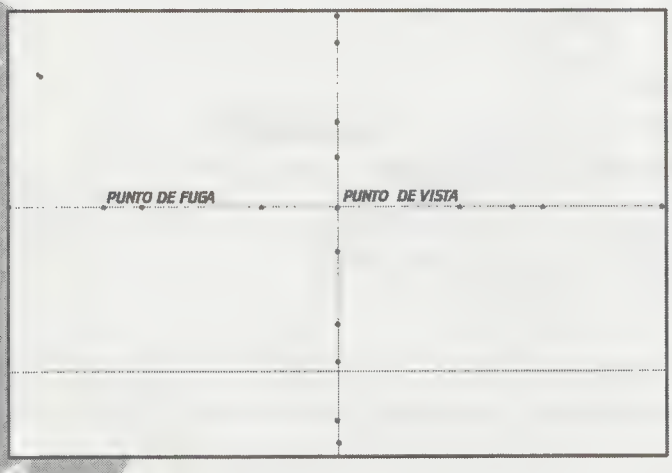


Para esta práctica, las escuadras serán de mucha utilidad, si no sabes cómo usarlas, no te preocupes, aquí comenzaremos practicando con ellas. Cada una tiene un ángulo de 90 grados, pero se diferencian en que una tiene dos ángulos de 45° y la otra tiene un ángulo de 65° y otro de 25°.



Para trazar una perspectiva necesitamos diferentes puntos de referencia, estos son los básicos:

•**Punto de Vista.** Es el Ojo desde el que se observa. Es el punto de intersección entre la vertical y el horizonte.
•**Punto de Fuga.** El punto que determina la distancia y la profundidad del objeto y este sólo se ubica sobre el horizonte.

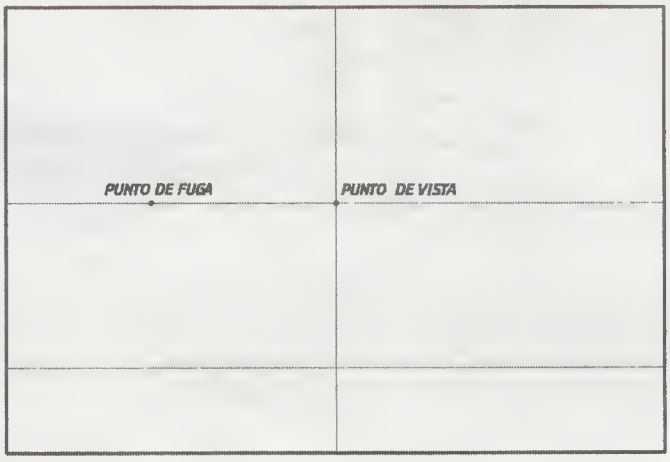


Antes que nada debes saber lo que es la perspectiva y sus elementos.

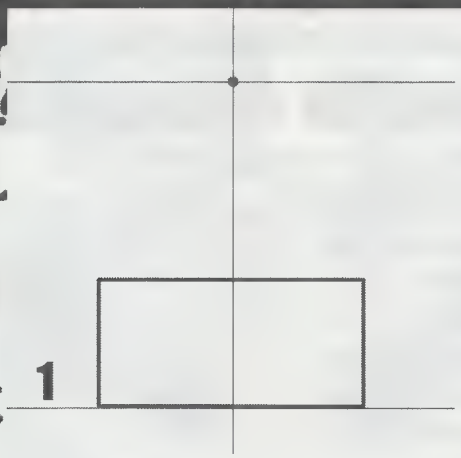
La perspectiva es una ilusión visual, es la forma en la que se perciben los objetos, ayuda a determinar la profundidad, la ubicación entre ellos y la distancia entre los mismos, así como a simular la profundidad en un plano bidimensional, que es solamente tu hoja de dibujo.

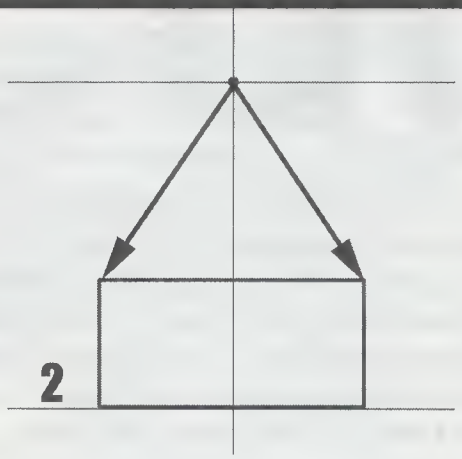
Para comenzar identificaremos tres líneas indispensables:

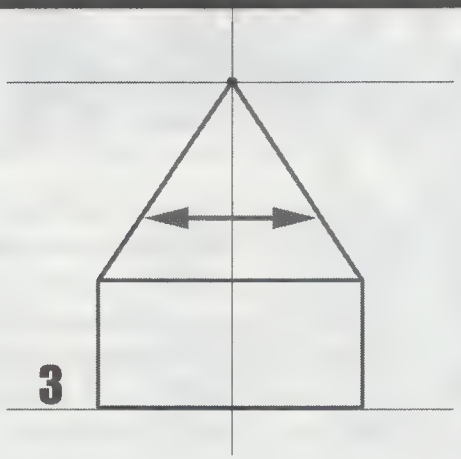
•**El Horizonte.** Es la línea que divide el cielo y la tierra, la trazamos de forma horizontal.
•**Línea de Tierra.** Es la línea destinada a dar la dimensión a nuestros objetos. Se traza paralela al horizonte.
•**La Vertical.** Es la línea que intercepta de manera perpendicular el horizonte y la línea de tierra. El punto donde se une con el horizonte indica el Punto de Vista.

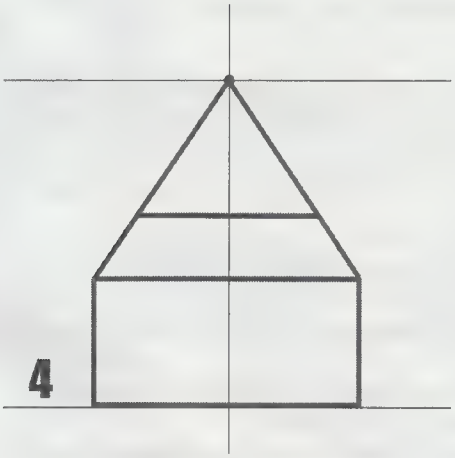


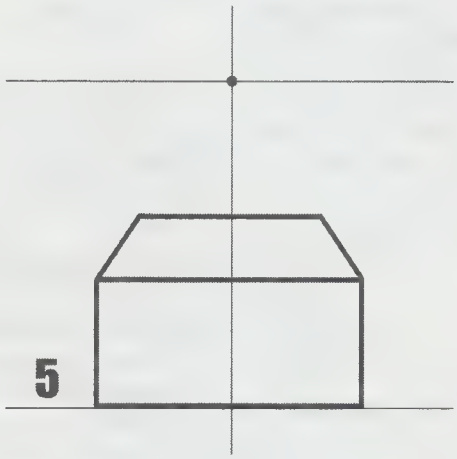
El punto de fuga y el punto de vista se pueden mover, el punto de vista sólo se mueve sobre la vertical, mientras que el punto de fuga sólo se mueve sobre el horizonte. Se puede hacer uso de múltiples puntos con los que puedes determinar profundidades distintas, sin embargo por esta vez estudiaremos hasta dos puntos de fuga.

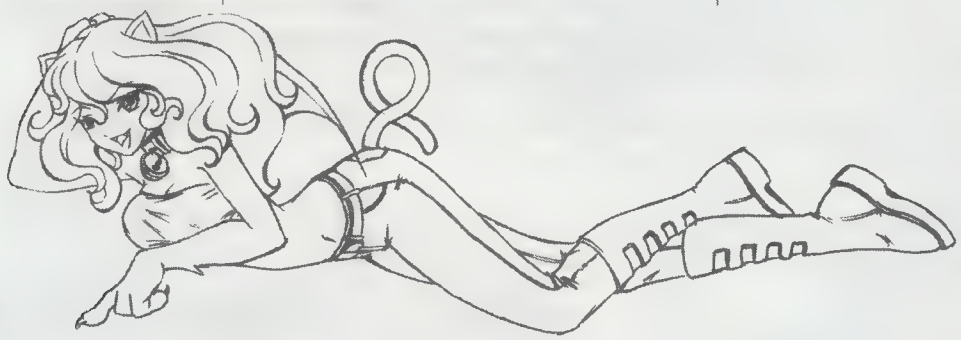












Realiza este pequeño ejercicio para obtener una perspectiva muy sencilla. Traza tus líneas de horizonte, de tierra y vertical y coloca el punto de vista.

1. Sobre la línea de tierra dibuja un rectángulo, puede ser del tamaño que desees pero ubícalo por debajo de la línea de horizonte y al centro de la vertical.

2. Traza dos líneas desde el punto de vista (que en este caso es también tu punto de fuga), hasta las esquinas superiores del rectángulo. Usa tus escuadras para que sea una línea recta.

3. Mide un centímetro arriba del borde superior del rectángulo y traza una línea horizontal que vaya de un lado a otro de las líneas diagonales que acabas de trazar.

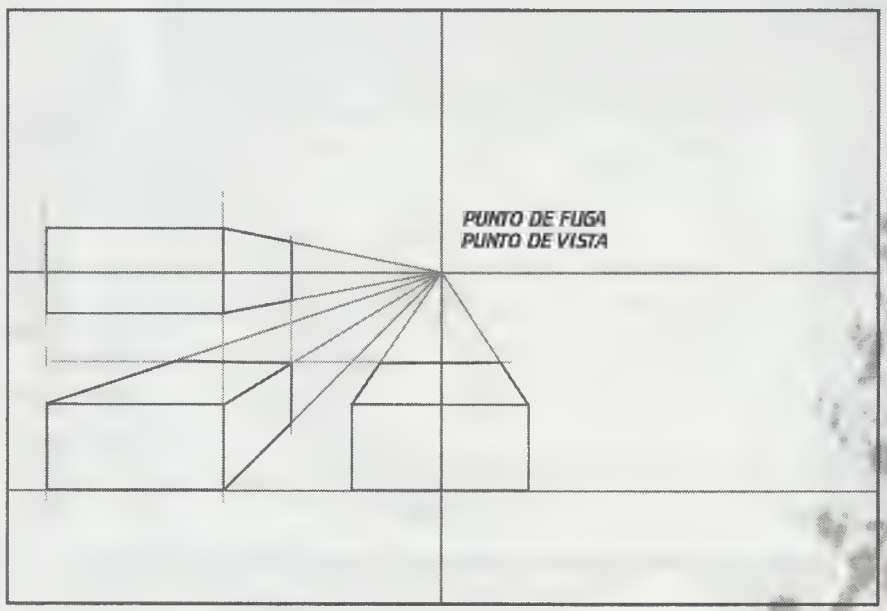
4. Ya tienes un objeto con profundidad.

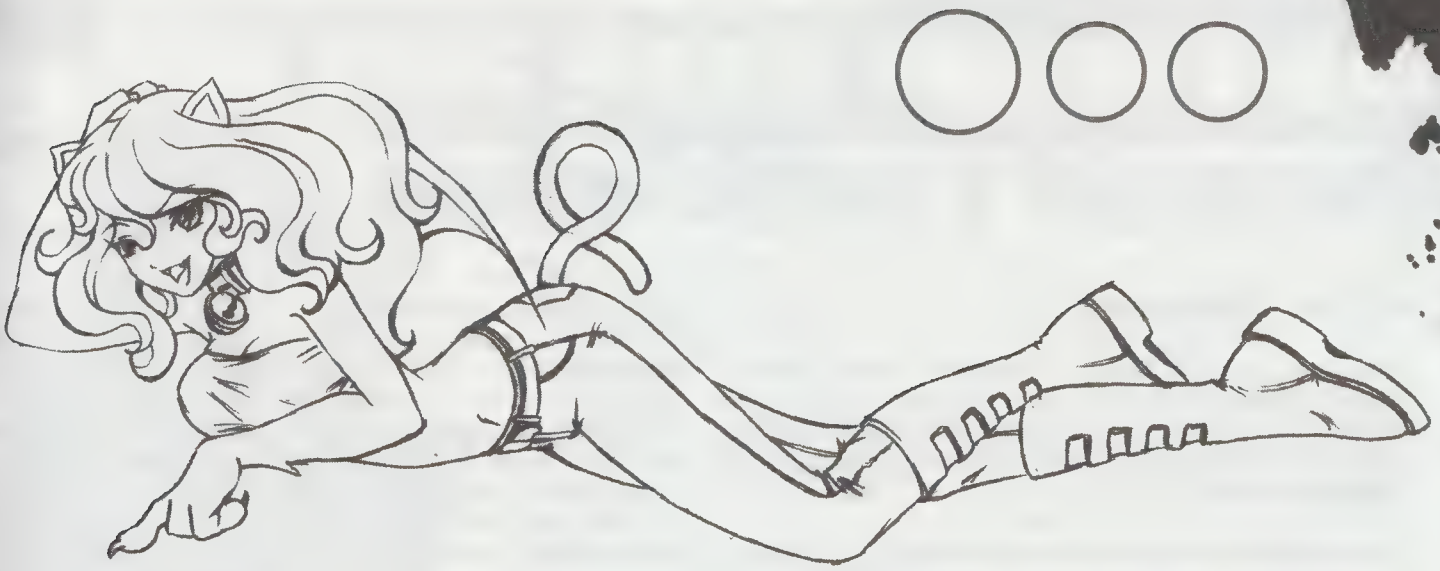
5. Borra las líneas de horizonte, tierra y vertical que sobran así como las diagonales.

Puedes mover el mismo rectángulo a diferentes distancias del plano, y traza las diagonales a partir del punto de vista. Puedes darle cualquier valor de profundidad, dependiendo de lo largo que sea tu objeto.

En el caso del objeto ubicado en la esquina inferior izquierda de nuestro plano, se trazaron líneas desde el punto de vista hasta las tres esquinas visibles de nuestro rectángulo, dando como resultado la visualización de tres caras de nuestro objeto tridimensional.

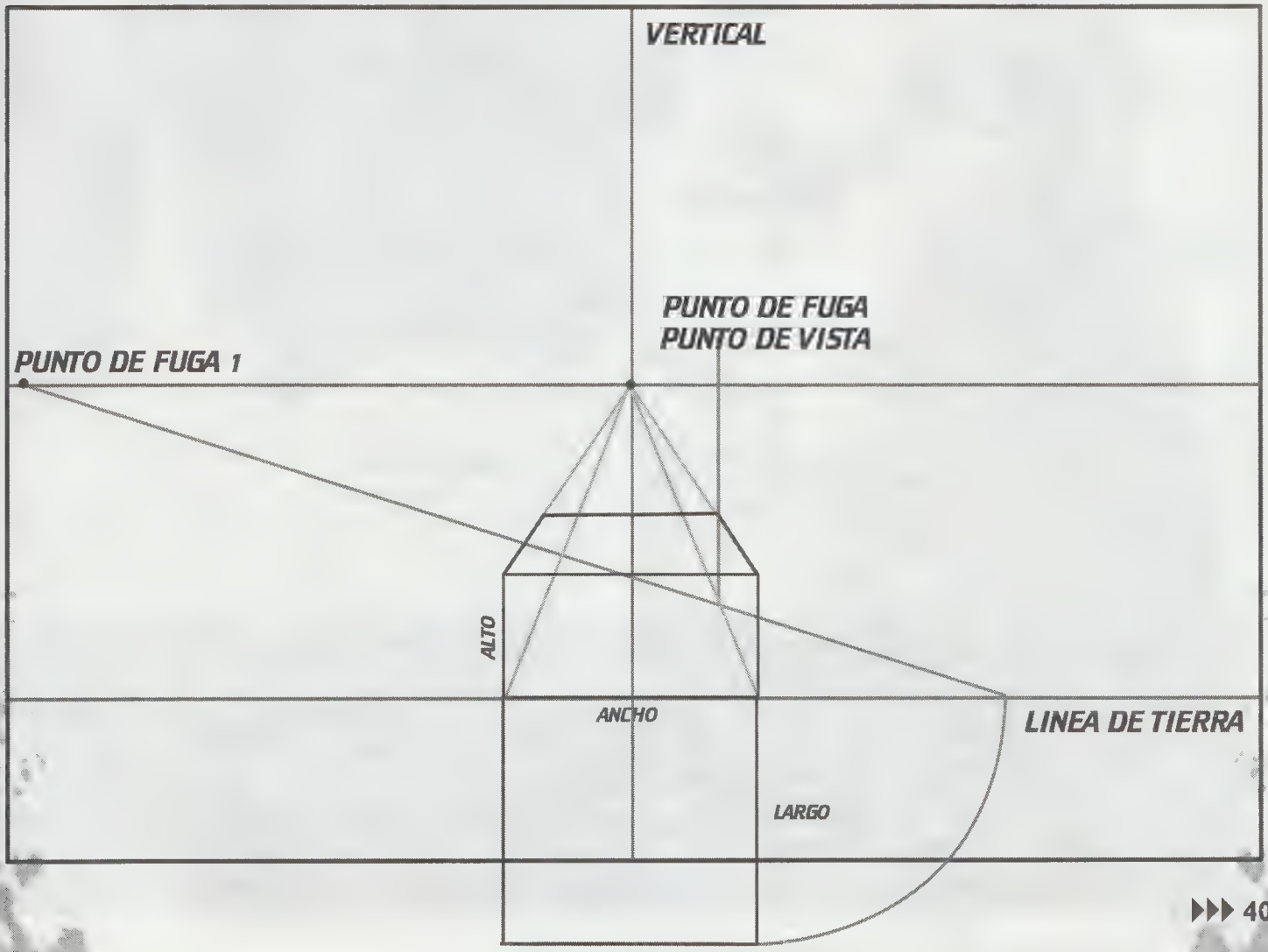
Si trazas varias "cajas" de este tipo a la misma altura, podrás tener una pequeña estructura de una ciudad.

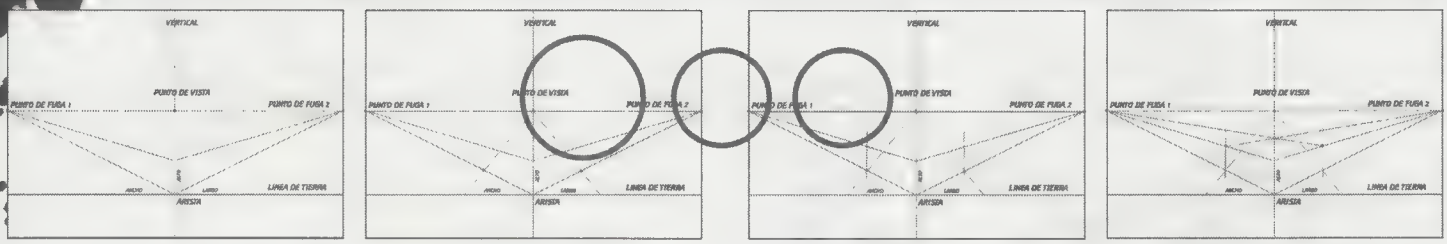




PROYECCIÓN DE DISTANCIA.

Para que tu objeto se vea más real debe de tener una distancia de profundidad. Traza un rectángulo similar al que trazamos anteriormente y dale profundidad con el punto de vista como en el ejercicio anterior, pero traza también dos diagonales del punto de vista a las esquinas inferiores del rectángulo, visualiza esto como la 'base' de tu objeto tridimensional (como en una caja de cristal). Ubica un punto de fuga a una distancia 'X' del punto de vista (no importa realmente la distancia, sólo cuida que esté lejos del punto de vista). En la parte baja del rectángulo traza las dimensiones reales que tu objeto tiene en su base, en este caso un cuadrado, y proyecta con un semicírculo, ayudándote de un compás. El punto donde se une este semicírculo con la línea de tierra, es la profundidad de tu rectángulo, de este punto traza una línea hasta tu punto de fuga y donde esta línea choca con la diagonal 'base' de tu objeto es la profundidad real del mismo. Simplemente marca una línea vertical de este punto hacia arriba y tendrás la distancia a la que debes colocar la línea horizontal superior del objeto.





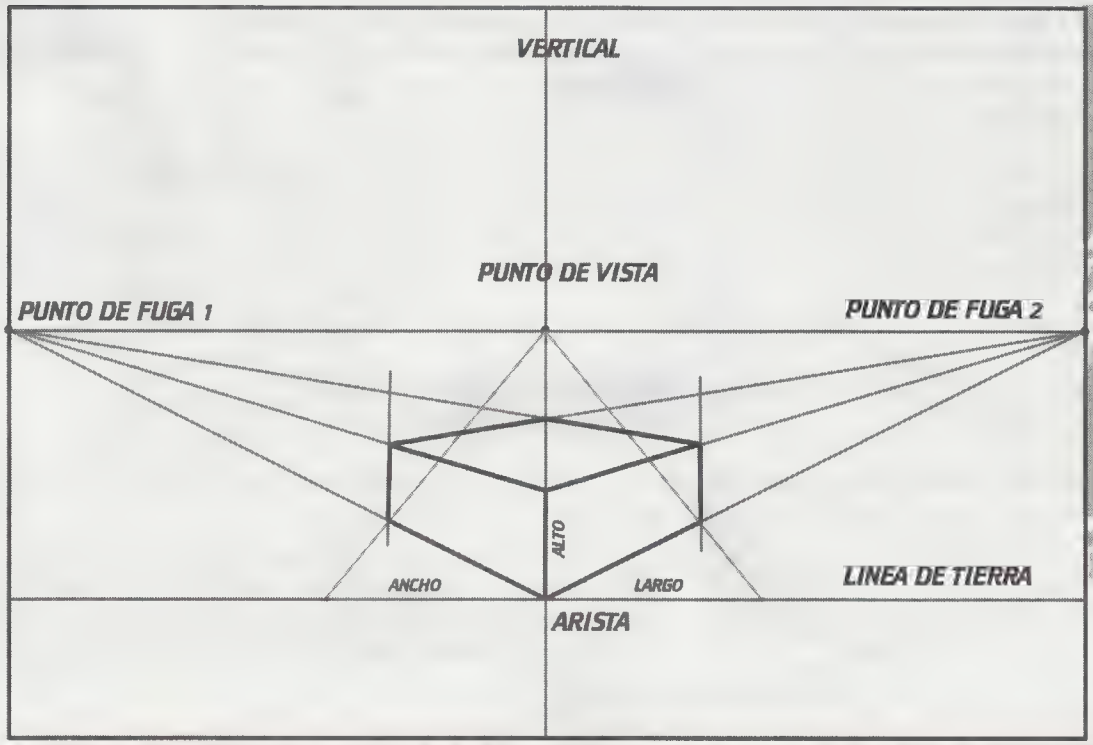
USO DE DOS PUNTOS DE FUGA

Ya vimos cómo hacer un objeto con profundidad usando un sólo punto de fuga, dando el alto, el ancho y el largo del objeto, estos tres elementos son los que indican la dimensión tridimensional de un objeto sobre un plano bidimensional (tu hoja de papel), pasemos al uso de dos puntos de fuga.

•Crea un plano como los anteriores, indicando la vertical, el horizonte y la línea de tierra, son indispensables para toda perspectiva.
•Ubica tu punto de vista, ¿recuerdas dónde es? Es el punto donde chocan la vertical y el horizonte.
•Determina tus puntos de fuga, usaremos dos, cada uno a una distancia igual partiendo de la vertical, sobre el horizonte.
•Traza líneas rectas de cada punto de vista a la Arista, que es el punto donde convergen la línea de tierra y la vertical. Dale una altura X a tu objeto y traza dos líneas más de este punto a cada punto de fuga.
•Mide ahora una distancia X desde la arista y sobre la línea de tierra hacia los dos lados del plano, cuida que las distancias sean iguales. Traza dos líneas desde el punto de vista a estos nuevos puntos y en donde estas líneas choquen con las diagonales que van de los puntos de fuga a la arista, será la distancia real de tu objeto.
•Traza dos líneas verticales desde estos puntos hacia arriba, donde estas líneas toquen las diagonales superiores, tendrás los costados de tu objeto tridimensional.
•Por último traza dos líneas de estas últimas intersecciones a los puntos de fuga y tendrás tu figura terminada.

Al usar dos puntos de fuga el objeto queda en vista de tres cuartos. Puedes mover tu objeto por arriba o a la mitad de la línea de horizonte.

En otras clases veremos cosas más complicadas así como el uso de muchos más puntos pero por el momento creo que es suficiente nos veremos la próxima.



Recuerda que tips como estos y mucho más lo puedes encontrar dentro de nuestra revista hermana:

DibujArte 53
LA REVISTA DEL DIBUJANTE

Encuéntrala quincenalmente en todos los puestos de revistas y locales cerrados.

Por Lobo

TIPS PARA CREADORES

RELATOS ÉPICOS Y DE FANTASÍA

Bienvenidos nuevamente a su sección *Tips para Creadores*, en donde les daremos la información que les ayudarán al momento de elaborar sus historias, ya sea en la creación de personajes o en el desarrollo de tramas.

En esta ocasión hablaremos de los géneros de fantasía y épicos, los cuales muchas veces se mezclan entre sí, y de los personajes que comúnmente podemos encontrar en éstos.

Comenzaremos con algo de historia para entender cómo fue que dichos géneros entraron a una cultura como la japonesa, asimismo, cómo los creativos nipones lo enriquecieron.

HABÍA UNA VEZ...

Con el estreno de las películas de *El Señor de los Anillos*, tal pareciera que se renovó el género de magia y espada, y que por eso ha aumentado el número de animes que se basan en historias de hechiceros, dragones, caballeros heroicos y doncellas en peligro.

Lo cierto es que los géneros épico y de fantasía ya existían en la animación japonesa desde hace muchos años, de hecho, **Osamu Tezuka** (padre del manga) fue el primero en realizar una historia basada en los cuentos de caballeros y princesas, combinando, por cierto, estos dos personajes emblemáticos en uno solo.

Dragon Quest VII, videojuego

© Square Enix

Nos referimos a la **princesa Safiro**, protagonista de la *Princesa Caballero*, primer manga en el que se usaban elementos propios de los relatos de caballería tales como castillos encantados, hechiceros, monstruos y heroicas batallas de caballeros contra dragones. Pero, para ser honestos, éste y otros animes del mismo género, como *El Gato con Botas*, estaban más en deuda con las películas de princesas encantadas de Walt Disney que con el auténtico folclore europeo de relatos medievales.

Al igual que las películas clásicas de Disney, los animes sobre "cuentos de hadas" eran una reinterpretación superficial de las leyendas medievales europeas, resaltando hasta la exageración las cualidades de los personajes. En estos animes, los buenos (caballeros, doncellas, hadas y magos), exaltaban las cualidades más altas de las personas; mientras que los malos (brujas, caballeros negros, dragones y monstruos), eran la representación del lado oscuro del alma humana.

Estas primeras animaciones estaban 100% basadas en cuentos para niños, como *Cenicienta*, *La Dama del Hielo* o *Los Cisnes Encantados*, relatos de los mundialmente conocidos hermanos Grimn, quienes los tomaban a su vez de leyendas populares. Esto provocó que en los 60´s y 70´s, el género de magia y espada fuera relegado a un segundo plano, por considerarlo "populista y sin calidad literaria", sin que nadie se animara a darle a este tipo de historias un toque más serio, o por lo menos más dinámico.

© RYOU MIZUNO/
JUN SASAMEYUKI

LOUIE THE RUNE SOLDIER

Y CUANDO LLEGÓ EL ROL...

A principios de los ochentas, el género de magia y espada no sufrió cambios muy significativos; y sólo unos cuantos animes incorporaban temas relacionados a "cuentos de hadas" en sus tramas. Estos elementos se veían mayormente en animes de chicas mágicas como ***Gigi***, en el cual la pequeña princesa de Fynalinarsa intentaba hacer que el reino de los cuentos de hadas volviera a unirse con la Tierra. Por supuesto, a veces la heroína interactuaba con personajes como dragones, brujas, caballeros y doncellas, pero estos no pasaban de ser meros "actores invitados".

Pero todo esto cambiaría con la llegada de un relativamente nuevo medio de entretenimiento, en donde los jugadores no sólo podían interactuar entre sí, sino que podían adoptar el rol de un personaje –que ellos mismos creaban a su completo antojo– y con el cual libraban espectaculares batallas, en elaborados juegos de estrategia.

Claro, nos referimos a los ***Juegos de Rol***, los cuales causaron revuelo en el mundo entero. Y Japón no fue la excepción. Títulos como *Calabozos y Dragones* causaron furor entre el público nipón, que por primera vez veía a los caballeros y magos más que simples personajes a la Disney, y al tomar el papel de alguno de ellos, los dotaban con una personalidad bastante realista.

Por supuesto, el grafismo que se le imprimía a los libros de estrategia de este tipo de juegos también contribuyó para aumentar la popularidad del género épico y de fantasía entre los fans japoneses, quienes ahora veían con ojos distintos a seres fantásticos como las hadas, los duendes, los dragones y los gnomos.

EN CUANTO A LOS VIDEOJUEGOS...

Los juegos de video también contribuyeron en gran medida a aumentar la popularidad de este tipo de historias, con la inclusión de juegos de estrategia en los cuales el jugador podía escoger un personaje y hacer que aumentara su habilidad y poder conforme avanzaba la partida.

Y qué decir de los **juegos en línea** vía Internet, donde el jugador podía enlazarse con personas de todo el mundo, adoptando la personalidad de un personaje; al grado que muchos jugadores incluso cambiaban no sólo de personalidad, sino hasta de sexo (hombres adoptando personajes femeninos y viceversa). Al entrar al mundo de los juegos en línea, *Hack* y *Ragnarok*, sin duda, son de los que han causado mayor furor. Personajes como **Rosa Negra** y **Tsukasa** se han vuelto muy populares entre los jugadores online. Incluso, algunos "vivillos", viendo la popularidad de este tipo de juegos, combinaron elementos hentai como incentivo extra, creando juegos como *Dragón Knigth*, en el cual el valiente (y calenturiento) caballero tenía que salvar doncellas (semidesnudas) mientras avanzaba en el juego.

LLEGANDO A LA FANTASÍA FINAL

Un hecho que es importante resaltar es que conforme este tipo de juegos se fue haciendo más popular, empezó una evolución que ha llegado a niveles creativos verdaderamente artísticos.

Si bien es cierto que al principio los RPG se basaban en las clásicas historias de magia y espada al estilo de *Calabozos y Dragones*, estos comenzaron a traspasar las barreras de este tipo de relatos al incorporar otros elementos que enriquecían y hacían más atractivos este tipo de juegos.

Así comenzaron a surgir juegos como *Dragón Quest*, *Chrono Trigger* y *Final Fantasy* (sin duda el más popular de ellos), en los que se partía de la base del relato épico de magia y espada, con sus personajes emblemáticos (el héroe, la doncella y el villano, que podía ser un caballero oscuro o un hechicero), pero incluyendo elementos como armas modernas o de corte futurista, naves y vestimentas estrafalarias, con toques del mundo moderno.

Otro elemento que se incorporó fue el de la trama que no tenía que desarrollarse por fuerza en un reino de corte medieval, si no que podía ubicarse en un futuro alterno, en un reino mágico sin ubicación determinada o incluso en otros mundos.

La creatividad de los ilustradores y escritores nipones también iba en aumento y era obvio que un género que había empezado como una moda traída del extranjero, ahora se había incorporado a la cultura oriental, dándole una nueva y fresca perspectiva, no sólo en cuanto a juegos de rol y videojuegos, sino también en anime y manga.

© RIKU SANJO/KOJI INADA

EL VALIENTE FLY

Sería a finales de los 80's cuando las series con temas épicos de magia y espada cobrarían verdadero auge en mangas y animes, con el muy particular punto de vista japones, claro está.

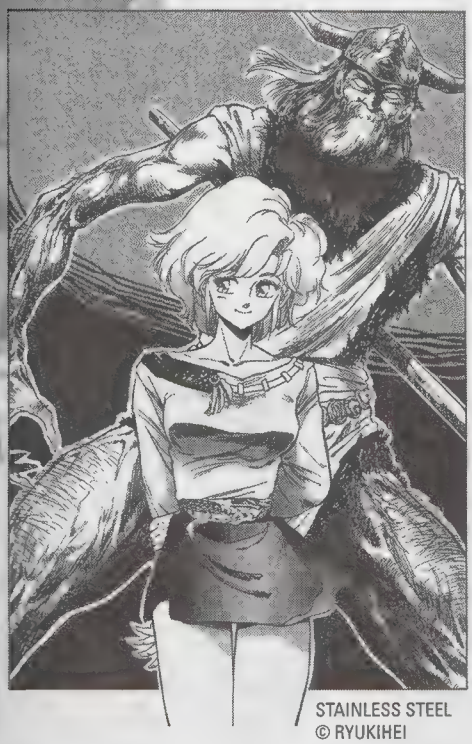
Uno de los primeros trabajos que realmente destacó fue *Dragon Quest* (Las Aventuras de Fly) manga basado en personajes creados por **Akira Toriyama** para el popular videojuego de estrategia del mismo nombre.

Aunque éste se desarrollaba en un mundo con elementos medievales, era claramente una versión muy libre de los clásicos relatos de caballeros, ya que teníamos a los personajes emblemáticos de este tipo de historias, como son el caballero heroico (Fly), el mago cobarde pero de buenos sentimientos (Pop); el maestro que les enseñará a los dos anteriores cómo ser héroes (El Maestro Aban), y por supuesto, el villano, representado en esta ocasión por un cruel demonio llamado Hadler.

Sin embargo, *Dragon Quest* también probó que las historias de magia y espada no deben ser, por fuerza, tradicionales y rutinarias, al incluir elementos renovadores en su trama. Uno de los más emblemáticos fue que las mujeres no adoptan el cliché de las damiselas en desgracia, y aunque a veces se ven en apuros, también pueden defenderse por sí mismas, como es el caso de Maam, una valiente guerrera que pelea a la par de los héroes; de hecho, era más fuerte que muchos de ellos.

Asimismo, nos presentaban una nueva visión de lo que debía ser una princesa moderna, muy lejos de la figura frágil de la clásica princesa Disney. En este caso tenemos a **Leona**, una joven princesa algo alocada e impulsiva, que incluso se echaba sus buenos "traguitos" y que nunca esperaba a que la salvaran, sino que se podía contar con ella para las batallas.

Dragon Quest, con sus 38 tomos de manga, probó que esta clase de relatos gustaban al público, así que pronto comenzaron a surgir otros del mismo estilo.



STAINLESS STEEL
© RYUKIHEI

LLEGÓ LINA INVERS

Era obvio que muchos autores pensaban que para poder realizar un buen relato con un tema tan "anticuado" como los relatos épicos, era necesario primero no tomárselo tan en serio, o por lo menos ponerle un toque de comedia, además de tomarse ciertas libertades con este tipo de historias.

En *Dragon Quest* podíamos ver elementos ridículos pero efectivos, como una pistola que disparaba hechizos o incluso una tienda departamental con forma de castillo. Sin embargo, sería otro anime de "caballeros y magos" el que definitivamente exageraría en sus locuras, haciendo una divertida parodia del género, al tiempo que se daba gusto destrozando los mitos de los cuentos de hadas.

La serie a la que nos referimos es *Slayers*, la cual se volvió un éxito inmediato y demostró que los relatos épicos no tienen que ser solemnes o anticuados, ya que veíamos parodias exageradas de todos los personajes clásicos de este tipo de relatos, sin que se salvara uno solo. La figura del Caballero Heróico, por ejemplo, era representada por **Gaudy**, un joven apuesto y rubio, con la fuerza de un toro y casi tan inteligente como uno de verdad. No pasaba de ser un tipo bien intencionado que sólo parecía tener en la cabeza salvar "doncellas en apuros", las cuales, por cierto, no abundaban en este anime.

Además, en esta serie, al parecer, la regla era llevar la contraria de los clichés que se encontraban en los cuentos épicos clásicos. Sí había princesas, pero eran estrafalarias y alocadas (una hasta llegó a salir con un traje tipo sadomasoquista). En cuanto a los villanos, estos no eran demonios horribles, sino que se disfrazaban de monjes jóvenes, guapos, de modales elegantes y amables, como en el caso de **Rezo** o **Xeros**.

Pero quienes sin duda se convirtieron en el moderno estereotipo de la heroína de relatos épicos fueron la sin par **Rina Invers** y su "justiciera" acompañante **Amelia**. Incluso el modelo de estas jóvenes hechizeras comenzó a ser imitado por otros animes al ser tan carismático y renovador.

La pequeña, pero voluptuosa Amelia era la versión exagerada de la heroína que busca hacer justicia en el mundo, aunque siempre falla en el intento; y amén de presentar un tipo juvenil fuera de lo máscomún en este tipo de historias. Por otro lado, Rina le inyectó nuevos bríos al presentarse como un personaje jamás imaginado: nos referimos a la antiheroína.

Lina era una joven hechizera ambiciosa, que no movía un dedo por nadie si no le aportaba un buen beneficio económico. Aunque era una experimentada hechicera, sólo usaba su magia para robar tesoros a ladrones e incluso, al principio del relato, únicamente seguía a Gaudy para robarle su Espada de Luz. Sin duda, todo un "modelo a seguir" para Amelia.

Una serie que realmente renovó al género de magia y espada fue *Slayers*. Otros animes como *Rune Soldier´s* y *Hunter X Hunter*, siguieron en mayor o menor medida su estilo.

PONGÁMONOS SERIOS

Aunque ver el lado cómico de este tipo de relatos dejaba buenas ganancias, no significa que todos los animes de corte épico fueran 100% en tono de comedia. *Record of Lodoss War* es, hasta la fecha, uno de los acercamientos serios, en versión anime, mejor realizados sobre relatos épicos al estilo *Calabozos y Dragones*. De hecho, no es un misterio que su autor creó dicha obra después de participar en estas partidas.

La historia, el desarrollo de la trama y los personajes, están tan bien realizados que se ha vuelto un clásico moderno con varias entregas tanto en anime como TV, OVAS, películas y mangas. No se mete ningún elemento paródico y sus creativos parecen basarse tanto en leyendas antiguas como en relatos de Tolkien a la hora de crear personajes tan emblemáticos, como la atractiva elfo **Deedlit** o el valiente, aunque algo atolondrado, caballero **Parn**. Ambos irán encontrando aliados y enemigos en su camino y la narrativa de este anime parece deudora de los mejores relatos de Tolkien.

©SHOKO YOSHINAKA

RINA Y GAUDY,
DE SLAYERS

Este tono serio se puede encontra en otras series, como la versión animada de *Hack// SIGN*, en la cual el juego en línea de The World traspasa las barreras de la Internet, en donde las personas, más que participar en un simple juego, buscan respuesta a los problemas de su vida, adoptando en la red la identidad de quien en verdad quisieran ser (magos, guerreros, asesinos), escapando de su propia realidad.

Por hoy es todo, este fue un recuento rápido de la evolución de los relatos épicos y de magia en el anime, para que ustedes se den cuenta de las actuales tendencias a la hora de realizar historias de este tipo. No teman experimentar, pues es aburrido seguir las mismas reglas, pues, incluso J.R.R. Tolkien se tomó algunas libertades en sus relatos.

Siempre es bueno tomar nuevas direcciones a la hora de crear, respetando las bases en la medida de lo posible, pero poniendo tambien algo de frescura a nuestras historias.

Nos vemos en el próximo *Tips para Creadores*.

LA ÉPICA *RECORD OF LODOSS WAR*

Torneos

Imagínate juntos a Picachu, Quetzalcoatl, unos Cyborgs, a Yugi Muto y a Superman. Pues no lo tienes que imaginar, puedes vivirlo en el Bazar de la Computación y el Videojuego porque ahí se realizan torneos todas las semanas de: Yu Gi Oh, Versus System, Halo, Pokémon y Mitos y Leyendas.

Era sábado y pasaba por el centro, enfrente de la Torre Latino, cuando me llamó la atención el lugar, así que entre. Para mi sorpresa vi a muchos chavos jugando con decks, había de Yu Gi Oh y Mitos, más allá estaban combatiendo contra aliens en Halo, todos se veían con muy buen ambiente.

Me acerqué y le pregunté a uno de los jugadores que cada cuánto se armaban los juegos. Me contó que todas las semanas hay torneos:

Yu Gi Oh, Halo y Mitos y Leyendas los sábados a las 11 de la mañana.
Domingos: Versus System a las 11 de la mañana y Mitos y Leyendas a las 4 de la tarde.
Miércoles: Pokémon a las 3 de la tarde.
Además se puede ir diario a practicar para probar los decks.

También me platicó que dependiendo del torneo se podrían reunir hasta 80 personas y que los premios estaban buenísimos.

Yo ya me estoy preparando para jugar en los próximos días, porque encontrar un lugar tan céntrico, con excelente ambiente, todo lo necesario para jugar a los mejores precios y en el que puedo divertirme con los juegos que me gustan, es para aprovecharlo
¡al máximo!

Recuerden, Bazar de la Computación y el Videojuego está en Eje Central. Lázaro Cardenas número 9, centro. Enfrente de la Torre Latino, abierto de 9:30 de la mañana a 8 de la noche de lunes a domingo.

Bazar de la COMPUTACION Y EL VIDEOJUEGO

DE KILL BILL A SALVADOR DE LOS MUERTOS:

SHAOLIN VS EVIL DEAD

Pasión por el CINE

Por Jesús Chavarría Cabrera

Seguramente todos recordarán aquella escena en que la protagonista recibe las estrictas enseñanzas de un viejo maestro oriental, **Pai Mai**, cuya ironía era tan devastadora como cualquiera de sus golpes. Este personaje, que además tenía la manía de acomodarse los largos y delgados cabellos de su barba blanca, cada vez que hacía algún movimiento de combate, era interpretado por **Gordon Liu** uno de los actores artemarcialistas más famosos de Asia, que en la misma cinta interpretó al General de la banda de los **Crazy 88**.

Pues bien, este legendario actor deja a un lado las risas socarronas del personaje creado por Tarantino y vuelve a ponerse los ropajes de monje shaolin para entregarnos una de las producciones más disparatadas, que resulta una fusión tan extraña de temas y géneros que se convierte en una de esas rarezas obligadas para cualquiera que se digne de ser una amante del cine de artes marciales. Estamos hablando de *Shaolin vs. the Evil Dead*, un alucine de tales proporciones que resulta difícil de clasificar.

Se trata de una película que con el mayor desenfado, casi rayando en el descaro, mezcla elementos de horror, fantasía, artes marciales, humor y hasta romance en una historia digna heredera de cintas del tipo *Evil Dead*, la saga creada por **Sam Raimi**.

ENTRE ZOMBIES, PATADAS Y EXORCISMOS

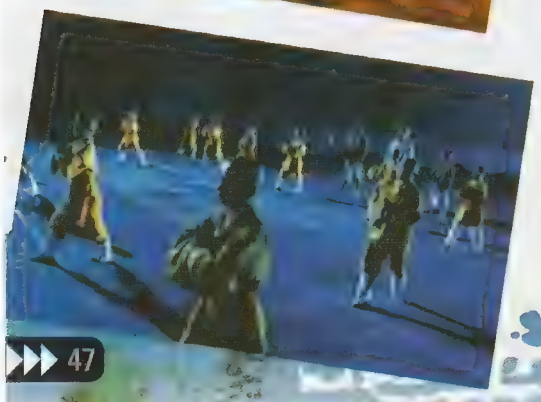
La historia nos cuenta las travesías de un viejo Monje Shaolin, **Pak**, que acompañado de dos de sus discípulos, se dedica a ayudar a las almas de los muertos a encontrar el camino a la reencarnación. Para esto se vale de cánticos, rezos, velas, huevos, papeles vudú (sí, vudú) y...ah claro, artes marciales. Ahora es cuando surge la pregunta ¿para qué las artes marciales? La respuesta es sencilla: muchas de estas almas están en los cuerpos putrefactos de ejércitos de zombis con los que tendrán que luchar para poder liberarlas. Esto por supuesto pasando entre casonas embrujadas, templos en ruinas y villas en peligro.

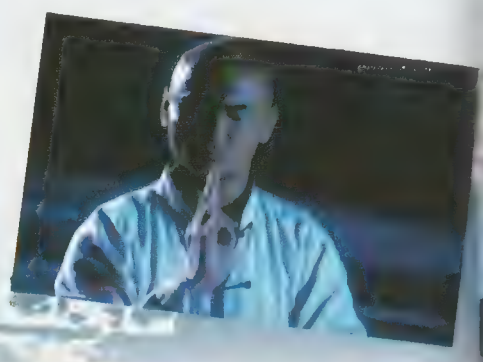
Ahora, para complicar las cosas, está el hermano del viejo Pak, que también se dedica a recolectar almas, sólo que para sus propios fines, además de atormentarlas pues se trata de un hombre lleno de rencor y odio. Y para terminar de condimentar este caldo de cultivo, se desarrolla una línea alterna dentro de la trama, en la que el discípulo de Pak trata de lidiar con el amor que siente por la chica estudiante del hermano de su maestro.

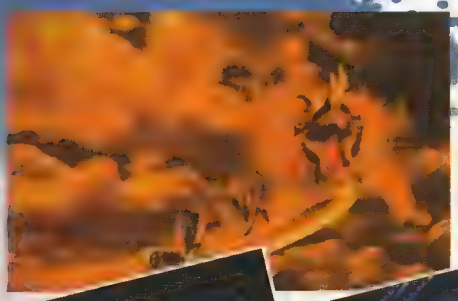
La historia, a pesar de lo que parezca, es bastante clara. Todo trascurre sin demasiados preámbulos, con escenas de acción que contrastan con varios momentos del clásico humor oriental y con excelentes escenas de combate, las cuales, por supuesto, son espectaculares y están realizadas al clásico estilo asiático en dónde predominan los cables.

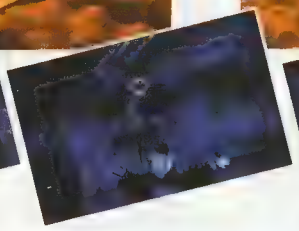
En cuanto a los zombis, en realidad son bastante divertidos, pues las caracterizaciones no están realizadas para buscar realismo, sino por el contrario, usan los viejos estereotipos, convirtiéndose en verdaderos homenajes a cintas satíricas como *El Regreso de los Muertos Vivientes*. Además de que aportan una buena cantidad de momentos gore.

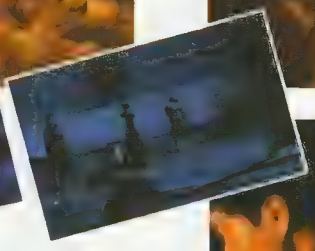
En cuanto a los efectos especiales, estos transitan entre lo decoroso y lo paupérrimo. Hay desintegraciones, cielos enrarecidos, posesiones, demonios, una especie de ajedrez con pequeños guerreros shaolin como piezas y un largo etcétera, y con etcétera me refiero a cosas de verdad inesperadas.











O LA AMAS O LA ODIAS

En fin, se trata de una película con ese divertido e infantil aire de serie B que nos puede recordar fácilmente a las películas de *Ultraman* y por supuesto las aventuras orientales del rey de los monstruos (de hule) *Godzilla*. Si no se es muy exigente, se es fan de las artes marciales, el horror ligero o un amante de las rarezas, ésta es su opción. Además de que es una buena oportunidad para volver a gozar de las habilidades del legendario Gordon Liu, una leyenda del Kug Fu. Por cierto, *Shaolin vs Evil dead* lleva por título en español *Los Guerreros Inmortales*.

GORDON LIU, LA LEYENDA NO TERMINA

Este experimentado actor es uno de los últimos representantes de la vieja escuela de artes marciales al estilo Shaolin que ha entregado una cantidad innumerable de cintas orientales de acción, fantasía y ciencia ficción. Durante más de diez años fue la estrella sobre la que se sustentó el legendario estudio **Shaw Brothers** de Hong Kong, de donde surgieron muchas de las más importantes películas del género.

Gordon Liu, explotó sobre todo la imagen del guerrero poderoso que se dedica a defender oprimidos. Nació en Guangdong (Cantón) China. Fue conocido como **Lau Kar-fei** en cantonés (su idioma nativo), y se crió en el seno de la legendaria familia Liu, famosa por estar integrada por especialistas en artes marciales. El renombre de los Liu, dentro del Kung Fu al estilo Hong Gar, se remonta a principios de siglo. Por su parte Gordon se educó en colegios ingleses en Hong Kong y trabajó como archivero antes de poder entrar en la industria cinematográfica, allá por el año de 1960. Ahí empezó a colaborar con sus hermanos Liu Chia-yung, Liu Chia-jung y Liu Chia-liang, se desarrolló como actor y doble especializado en escenas de riesgo, así pues se inició siendo lo que en Occidente se denomina como "stone". Después de dedicarse a esto durante algún tiempo, en 1974 por fin consigue su primer papel importante en la película de Chang Cheh *Shaolin Martial Arts*, posteriormente, cuando Liu Chia-liang deja su puesto de coreógrafo de peleas de dicho realizador, para lanzarse a dirigir por su cuenta, **Gordon** se convierte en su protagonista de cabecera.

Entre las películas importantes de Gordon Liu están las que realizó con el estudio Shaw Brothers, entre ellas se puede contar la trilogía de *The 36th Chamber. The Challenge of the Masters* (1976), *Legendary Weapons of China* (1981), *Shaolin Challenges Ninja* (1978), y del mismo año *The 36thChamber of Shaolin* (1978), película dirigida por su hermano y que lo consagró definitivamente.

Desde entonces Gordon no ha parado de trabajar en producciones de Hong Kong. Entre otras de sus películas están *Peacock King* (1988), *Tiger on the Beat* (1988), *Last Hero in China* (1993), *Drunken Master III* (1994) y *Generation Pendragon* (1999). Algo que no podemos dejar de mencionar son sus participaciones en varias comedias importantes, donde ha demostrado verdadero talento para el género. Entre este tipo de cintas están títulos como *Dirty Ho* (1979) y *Return to the 36thChamber* (1980). Además, como ya habíamos mencionado, Gordon Liu aparece también en *Kill Bill* (Vol. 2), como un homenaje realizado por Tarantino, que le otorgó el papel del legendario maestro de Kung fu "Cejas Blancas" Pei Mei. Hay que agregar que también dirigió varias películas, entre ellas la más famosa es *Shaolin and Wutang*.

DRAGÓN CINÉFILO

MOMENTOS DEL CINE ASIÁTICO

Por Jesús Chavarría

DESDE LAS FAUCES DEL DRAGÓN CINÉFILO

El rincón para el amante de la cinematografía de ojos rasgados.

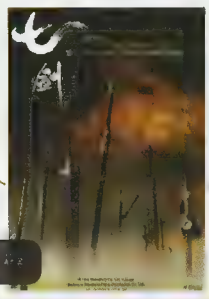
ÉPICA ORIENTAL SIETE ESPADAS

FICHA TÉCNICA
Título Original: Seven Swords
Hong Kong, 2005
Duración: 147 min
Director: Tsui Hark
Reparto: Liwu Dai, So-yeon Kim, Duncan Lai, Leon Lai, Chia-Liang Liu, Honglei Sun, Michael F. Wong, Donnie Yen, Charlie Yeung, Lu Yi, Jingchu Zhang
Guión: Chi-Sing Cheung, Chun Tin-Nam, Hark Tsui
Música: Kenji Kawai
Productora: Film Workshop Company

Una película que adapta la novela de *Los siete espadachines de la montaña Tien* de Liang yu seng, para entregarnos una aventura épica con escenas plagadas de batallas espectaculares e imágenes evocadoras. La historia se desarrolla en los comienzos del siglo XVII, cuando Manchuria se impuso a las demás regiones de China consolidando el poder de la dinastía Ching. Debido a que existen varios grupos insurgentes, el gobierno impone una severa restricción a las prácticas guerreras y de artes marciales.

Al mismo tiempo el ambicioso y cruel militar **Viento-Fuego**, traicionando a sus antiguos superiores, saca partido de la situación y se convierte en el implacable tirano del norte de China hasta que un asesino profesional: **Fu Quingzhu**, que también estuvo al servicio de sus predecesores, decide enfrentarlo. Para esto busca la ayuda del maestro **Sombra-Fulgor**, un ermitaño experto en el arte de la lucha con espadas que accede a entrenarlo junto con otros guerreros que conforman el grupo de las Siete Espadas.

La historia no es muy original, pero está contada con una narrativa ágil; batallas que usan una buena cantidad de efectos especiales y que apoyan las cruentas escenas de combate. Esta cinta formó parte del festival de Venecia del año pasado y está dirigida por el mismo director de *Érase una Vez en China* y *Black Mask*, cinta protagonizada por Jet Li.



ARTES MARCIALES Y ELEFANTES ONG BANK 2

FICHA TÉCNICA
Título Original: Tom-Yum-Goong
Tailandia, 2005
Duración: 109 min.
Director: Prachya Pinkaew
Reparto: Tony Jaa, Petchtai Wongkamlao, Xing Jing, Johnny Nguyen, Nathan Jones, Don Ferguson, Nathan Jones
Guión: Prachya Pinkaew
Música: Zomkiat Ariyachaipanich
Productora: Sahamongkol Film

Ya se puede conseguir en DVD esta cinta que aunque fue lanzada como una secuela de *Ong Bank*, en realidad sólo comparte con ella el hecho de tener el mismo protagonista.

La historia trata de **Kham** (Tony Jaa) un muchacho de campo que tiene que recuperar dos magníficos elefantes que le fueron robados por la magia que planea llevarlos a Australia. Estos elefantes tienen como característica que fueron criados pensando en que fueran ofrecidos a su majestad el Rey como prueba de devoción.

Así que Kham hará todo lo que sea necesario por recuperarlos incluyendo penetrar en los territorios de la mafia usando su capacidad para emular en combate los movimientos de la naturaleza, en específico el de los elefantes. Para tal misión, contará con la ayuda del sargento **Mark** (Mom Jokmok), un oficial de policía tailandés que trabaja para la policía australiana y su compañero **Rick** (David Assawanan), además de la de **Pla** (Tuk, Bongkoch Kongmalai), una chica tailandesa forzada a ejercer la prostitución. Una película plagada de acción y espectaculares combates, que ofrece la particularidad de que las escenas están coreografiadas al estilo antiguo, basándose mucho más en las habilidades de los actores que en los efectos especiales.

THE HIDDEN BLADE

FICHA TÉCNICA
Título Original: Kakushi-ken: Oni no Tsume
Japón,2005
Duración: 132 min
Director: Yoji Yamada
Reparto: Masatoshi Nagase, Takako Matsu, Hidetaka Yoshioka, Yukiyoshi Ozawa, Tomoko Tabata, Reiko Takashima, Min Tanaka, Nenji Kobayashi
Guión: Yoji Yamada & Yoshitaka Asama
Música: Isao Tomita
Productora: Shochiku

Una cinta que vuelve a mostrarnos el trágico momento en que la casta de guerreros samurái entra en decadencia, allá por el siglo XIX en Japón. En *The Haidden Blade*, el protagonista es **Yaichiro Hazaña** un samurái que se marcha a la lejana ciudad de Edo para hacerse cargo de un puesto muy importante de la organización del clan. Mientras tanto sus viejos compañeros samuráis, **Munezo** y **Samon**, regresan al lugar en que el primero de ellos nació y creció. Ahí a pesar de su modesto sueldo consiguen vivir una vida placentera en la casa de la madre de Munezo, junto con la hermana pequeña de éste y **Kie**, la hija de un vecino que es granjero y que trabaja en la casa como empleada doméstica en espera de poder conseguir marido. Durante los tres años siguientes se darán los contrastes de la dolorosa transición que marcó la desaparición de viejas tradiciones y que obligó a la gente a adaptarse al nuevo orden o morir.

CONOCIENDO EL JAPÓN ANTIGUO

Por Rafael Cienfuegos Calderón

La vida de los japoneses en la antigüedad (edad Arcaica) era la propia de una sociedad primitiva, es decir, una colectividad en la cual no existía claramente una estructura de clase o de poder. Sin embargo, su historia, al igual que la del resto de las naciones, se mezcla e ilustra con la mitología y los descubrimientos arqueológicos.

De acuerdo a la investigación realizada, la fundación del país y la unificación en un Estado, como tal, no ocurrió hasta el año 710 antes de Cristo en el siglo cuarto durante el cual se estableció la dinastía Yamato.

Los escritos históricos de la edad Arcaica de Japón señalan que la expresión edad primitiva se aplica libremente al periodo que comienza en la edad prehispánica hace unos 300 mil años, cuando el archipiélago japonés estuvo geográficamente separado del continente surasiático hasta la creación del Estado Imperial, hacia el siglo VI después de Cristo.

Hace aproximadamente 1000 años, los habitantes de Japón abandonaron las cuevas que consideraban sus viviendas y se establecieron en lo que se podría denominar casas cubiertas con tejados, conocidas como tate-anajukio viviendas foso soportadas por pilares y construidas sobre cavidades en el suelo. Estos hombres primitivos tenían como principal actividad la pesca y la caza, a lo que se denominó sociológicamente una economía de acopio de alimentos.

Al parecer, la separación geográfica del archipiélago japonés fue uno de los factores que impidió que durante mucho tiempo la cultura se desarrollara más allá de la época neolítica. Entre los siglos III y II a. C., una cultura de origen chino altamente desarrollada que ya poseía conocimientos sobre el uso del metal, llegó a Japón y transmitió a los nativos una gran parte de lo que sabían y conocían sobre el manejo de ciertos elementos de la naturaleza.

La cultura durante la cual se utilizaron los utensilios de metal, se denominó **Yayoi**, distinguiéndose, por ello, de la anterior cultura Jómon. Otra característica del periodo Yayoi, fue la aparición de los utensilios de madera tales como cucharones, martillos, arados y morteros. Los artículos de bronce incluían espadas, lanzas y dótaku, o sea, objetos en forma de

campana cilíndrica con lados y rebordes planos, empleados para rituales.

UN PAÍS DE MONTAÑAS

El archipiélago japonés está situado frente a la costa oriental del continente asiático y forma un estrecho arco de 3 mil 800 kilómetros y la superficie total que ocupa es de 377 mil 815 kilómetros cuadrados; ligeramente superior a la del Reino Unido, pero sólo una novena parte de la India y veinticinco veces menor que la de Estados Unidos, lo que representa menos de 0.3 por ciento de la superficie total de la Tierra.

Las islas de Japón forman parte de la gran cadena de montañas que se extienden desde el sudeste asiático hasta Alaska. Más de 532 de esas montañas tienen una altitud superior a los 2 mil metros, siendo la más alta el **Monte Fuji**, cuyo cono se eleva a unos 3 mil 776 metros y aunque no se han producido erupciones en él desde el año 1707, está clasificado como uno de los 77 volcanes activos del Japón.

LA ÉPOCA DE LA MITOLOGÍA

Al igual que el resto de las naciones, Japón es un país orgulloso de su larga historia desde la edad Arcaica hasta el nacimiento del Japón moderno , lo que ocurre en el año 1868, con el gobierno imperial Meiji, que se estableció en la capital: **Tokio**. Y está orgulloso de su historia, ilustrada por la mitología y por los descubrimientos arqueológicos, que le dan un toque de misticismo.

El **sintoísmo** era la religión principal, propia de Japón, cuyo origen y fundador se desconocen. Se caracteriza por el respeto hacia la naturaleza, los antepasados y los héroes nacionales.

La creencia en la divinidad del emperador sería en aquel entonces uno de sus principales distintivos. Los dos santuarios más antiguos que se construirían, se dice que fue en la época de la mitología de los dioses, son el de **Ise** y el de **Izumo Taisha**, cerca de Matsue. Durante el siglo VI el Budismo importado de Corea y China se extendería en el país ejerciendo una importante influencia en todos los ámbitos. Durante los siguientes siglos, esa religión desempeñaría un importante papel en la creación de la cultura única de Japón.

A principios del siglo VII, el regente **Shotoku Taishi** llevaría a cabo reformas políticas y establecería un gobierno constitucional. Además, contribuiría a desarrollar la cultura de la educación. Este príncipe de ardiente devoción por el Budismo, hizo construir numerosos templos, siendo el más importante el de **Horyuji**, considerado el edificio de madera más antiguo del mundo.

EL BUDISMO

Hasta el año 710, la capital se desplazaba cada vez que un nuevo Emperador subía al trono. Sin embargo, en esa fecha la corte imperial se fijaría definitivamente en Nara. Durante los 84 años de ese periodo, siete emperadores se irían sucediendo en Nara y el Budismo se desarrolló y miles de templos se construirían por todo el país.

Además de que aparecieron esculturas y otras formas de arte influidas por el Budismo, de las que algunas se conservan hasta nuestros días, siendo la más impresionante la imagen de bronce de Buda, realizada el año 752 en el templo de Todaiji, en Nara.

ÉPOCA DE PROSPERIDAD

Durante la cultura de la corte próspera en la época de **Heian** (794-1192), la capital sería trasladada a Kyoto y Japón comienza una etapa de prosperidad, ya que las culturas y las ideas importadas serían gradualmente asimiladas y poco a poco japonizadas. La invención de una nueva escritura japonesa aportaría los primeros desarrollos de la literatura y la poesía. Las artes tales como la pintura, la escultura o la arquitectura mostrarían además el carácter único de la cultura de Japón en aquella época.

Al principio del periodo Heian, la corte imperial disfrutaba de un gran poder y era prospera, pero durante la última parte, los clanes militares ganarían en influencia y una serie de guerras civiles llevarían a Japón hasta la época feudal.

Japón entra en este periodo una vez que el gobierno militar se estableciera en Kamakura en 1192. La dinastía **Genji**, al ganar la batalla contra la dinastía Heike, dominaría al país y Yoritomo, jefe de la dinastía Genji, fundó su gobierno Taicún en Kamakura. Éste sería el primero de una serie de gobiernos militares que durarían alrededor de 700 años hasta la restauración de Meiji en 1868. Durante esta época, varias sectas budistas se crearían: **Jodoshu, Rinzaishu, Jodoshinshu, Sotoshu, Nichirenshu y Jishu**. La angustia general les permitía reclutar numerosos adeptos de entre el pueblo, por lo que las sectas conocidas de manera abreviada como Jodo y Nichiren, así como el nuevo movimiento Sokagakkai, son incluso más importantes en la actualidad. La escuela Zen lograría un cierto éxito en la clase militar y la vida era simple y rigurosa. El principio del Zen influiría mucho en el arte y la literatura, en tanto que una nueva moda masculina reemplazaría a aquella tan elegante del periodo Heian.

MÁS DE UN SIGLO DE GUERRAS

En 1336, la dinastía Ashikaga establecería su gobierno feudal en Kyoto, reemplazando al de Kamakura y hasta mediados del siglo XV, los **Shogun** llevarían una vida brillante y los pabellones de oro y plata construidos por ellos mismos son un buen ejemplo de la prosperidad. Otra obra maestra en el jardín de piedras del templo Ryoanji, buen ejemplo del arte inspirado por el Budismo Zen.

No obstante, la última mitad de los periodos Muromachi y Azuchi-Momoyama que le siguió, serían dominados por las guerras civiles, cuyas luchas se sucederían durante más de un siglo por todo Japón.

A pesar de las guerras, el arte y la literatura no cesarían de progresar, no así el teatro, la ceremonia del té, los adornos florales y el diseño de los jardines que imitaban los paisajes naturales tomarían poco a poco forma y las reglas que se establecieron entonces aún están en vigor. Por

otra parte, los majestuosos castillos aparecerían, no solamente con el objeto de defensa militar, sino además para demostrar el poder del Señor Feudal a sus súbditos.

LA ANTESALA DEL JAPÓN MODERNO

Tokugawua Leyasu llegaría al poder y establecería su gobierno en 1603, en Edo, el Tokio de la actualidad. La estructura política, que imitaba a la de Shogunat de Kamakura, sería sin embargo más sistemática y se concebiría para controlar de cerca de los señores locales. Es la razón principal por la que el periodo Edo duró 260 años (1603-1897).

En el año de inicio todos los pueblos abiertos al comercio internacional se cerrarían, a excepción de Nagasaki, donde los holandeses y los chinos estaban autorizados a vender y comprar, y su presencia estaba estrictamente limitada a un pequeño distrito de la ciudad. Ese era el único punto a través del cual los japoneses podían percibir lo que sucedía en el mundo.

Durante este tranquilo periodo, las diversiones de cualquier tipo estarían muy de moda; el teatro Kabuki y el tallado de madera agradarían al público; la calidad de las mercancías de porcelana, los brocados en seda y las lacas mejorarían. Pero, a pesar de todo, a mediados del siglo XIX, los desarrollos de la economía y el comercio, de la cultura y el modo de vida urbano muy sofisticado, pondrían en evidencia el carácter antiguo del sistema feudal adoptado por el Shogunat de los Tokugawa.

En 1853, el Comodoro Perry de la marina de Estados Unidos llegó con su flota al puerto de Uraga, cerca de Tokio, y obligó al gobierno japonés a comerciar con ese país y dicho desencuentro y la presencia de tecnologías avanzadas contribuirían a la caída del gobierno de Shogunat de los Tokugawa y, Japón se encontró en la necesidad de ponerse al nivel de los países occidentales, lo que sería el inicio de un nuevo periodo a partir de 1868.

La Hermosa Kaoru de *Rurouni Kenshin*

© Fuji TV

LO IN Y LO OUT

COSPLAY

Por Ana Shimura y Dash Bandhit

Un día andábamos por el sur de la "ciudad de la esperanza" y nos topamos con un evento de anime y manga. Como siempre, es bueno llevar una cámara, en especial para captar a las hermosas cosplayers.

¡Oye, no se te olviden los chicos bishonen, Dash! Que también tenemos muchas lectoras.

Ah, sí, sí, Ana... ¡Mira, ahí va un Sesshoumaru!

¿Dónde, dónde?...

Bueno, después de esta pequeña interrupción, les vamos a enseñar lo que nos encontramos en este evento.

¡Ay, Misato!
¡Ahhh, Kaji...!
Ah, sí, el comentario... bueno, pues tenemos a una de las parejas más famosas del anime, cortesía *Neo Genesis Evangelion*. La chamarra está de diez y además ayudó mucho que los dos se parecieran a los personajes, y juntos lucen más que si hubieran ido por separado.

¡El mejor disfraz... es el colado de Superman! No le crean a este tonto, la verdad es que este grupo se luce sobre todo por las armas y los detalles de sus trajes. Sólo fíjense en el escudo de Link o la espada de Cloud, así como la peluca de nuestra sexy Sephiroth.

En esta foto, enfóquense en Magin Boo. El concepto está muy bien llevado, lástima de máscara, mejor la hubiera hecho de latex, aunque es más caro, da un mejor efecto. Para los brazaletes y la hebilla, es mejor recortar latas de refresco y pintarlos de dorado.

Su traje está muy bien hecho...
Oye, Ana, es al que le ibas a poner una bolsa de papel en la cabe...
¡Cállate, alumno de Goji!

¡Qué foto, qué foto!... grrrr... Nada más que pobre chica... salió despavorida al ver tus expresiones cuando le tomabas la foto.

Aquí tenemos a tres lindas chicas.
Shermi, ¿A qué hora sales al pan?
¡Dash!
¿Qué? Si le quedó muy bien su cosplay, sólo le faltó el fleco.

¡Qué valor! No seas tan malo, Dash, están bonitos... sus gorritos... eh, ¿Dónde puedo conseguir uno?

Otro cosplay en el que los detalles resaltan, en especial su arma.

¡Nos invaden las Sakuras!

Y aquí les presentamos a... ¡los tres tristes cosplay en una convención! Eh... ¿Qué no son de *Final Fantasy*?

¡Sensei Roshi!, ¡Senshi Roshi! Mis respetos por sus lentes, están igualitos, y ni se diga la barba y las cejas.

El Lobo Plateado le puso mucho empeño a su disfraz, en especial en los detalles. Además... ¡Es un chico muy honrado! Supimos que se quedó con 70 pesos después de que quiso regresarlos.
Con razón me faltaba dinero... Dash, yo te pagué la entrada.

Preparándose para el Halloween... ¡Chiquidrácula y su novia! Sí, en cambio yo tengo que cargar contigo, hijo de Seiya. ¿Por qué me dices tan feo, Ana? Snif, snif...

Eh... ah... bueno... su presentación fue muy original, jugaron a piedra, papel o tijeras para ver quién mataba a Atenea.

Mini Goku... con tennis.
Ay, Dash, pero si se parece mucho, y además se ve muy tierno.

¡Encontramos a Mozart! Perdonen a Dash, es que ya tiene sueño. Lo cierto es que el disfraz está muy bien, aunque lo mejor hubiera sido que en lugar de haber forrado su arma, la hubiera pintado.

Por el momento nos despedimos, pero seguiremos esperando...

Sí, que las lindas chicas de cosplay me hagan llegar sus cartas de amor...

Sí, como no, lo más seguro es que recibamos cartas bomba por tu culpa. Nos vemos.

UN CLÁSICO DE MUCHO MUNDO

DUNGEONS & DRAGONS®

Por JRR.Yoda

> *La magia es un puente que te permite ir del mundo visible hacia el invisible.*
> *Y aprender las lecciones de ambos mundos.*
>
> Paulo Coelho

Cuando escuchamos hablar de *Calabozos y Dragones*, de inmediato nos viene a la mente un mundo fantástico, lleno de criaturas y seres mágicos, como los elfos, enanos, trolls, duendes, gnomos, orcos, hadas, dragones, hechiceros, magos, guerreros, así como una interminable lista de seres que por falta de espacio, y no de cariño, he dejado de nombrar. Todo esto es lo que contiene este fascinante mundo de fantasía, donde tú eres el principal aventurero o el más grande villano de la historia que se cuenta en estos mundos.

UN MUNDO INSPIRADO EN EL MAESTRO

El primer juego de rol de la historia fue creado por *Gary Gygax* y *Dave Arneson* en los años 70´s. En un comienzo surgió como una evolución del juego de guerra, denominados más entre los roleros y jugadores antiguos como ***Wargames Chainmail***; este fue el juego que incursionó dentro de este género, cuando el sueño de Gygax era que cada jugador utilizara sólo un combatiente. Ambos creadores estaban claramente influidos por la obra del maestro JRR Tolkien, lo cual marcó claramente el escenario y tipo de ambiente del juego.

Dave y Gary colaboran para crear un reglamento de juego, lo llamaron ***The Fantasy Game***, en 1973. A su vez, Gigax y Don Kayne crean, por partes iguales, una empresa llamada **Tactical Studies Rules** con el objetivo de publicar varios juegos, pero desgraciadamente la compañía carecía de fondos para lograrlo, por lo que apenas un año después admitieron un tercer socio, **Brian Blume**, que aportó suficiente dinero como para hacer una tirada de mil ejemplares bajo el nombre de DUNGEONS & DRAGONS. Marcando así el nacimiento de un titán y el primer juego de rol.

COMIENZA LEYENDA

La caja blanca es la primera edición del juego, aunque realmente son dos, una primera empaquetada en caja color marrón, y otra que apareció en 1974 en caja blanca. Dentro de ésta había tres libros de reglas: *Men & Magic*, *Monster & Treasure* y *Dungeon & Wilderness*. Sus reglas eran muy confusas, aunque el que las tenga ahora son joyas, pero con ilustraciones pésimas y encuadernaciones de bajísima calidad, ¿pero así se empieza, no? El refresco de cola más famoso del mundo comenzó como jarabe para la tos y ahora es el número uno en la industria refresquera ¡Qué impresión!

En estas reglas ya se ven cosas como los puntos de vida (HP), las tiradas de salvación y algunas clases de personaje. En 1975 aparece el primer suplemento de reglas: Greyhawk, en el que aparecen ideas que ahora nos son tan familiares, como el ladrón y los ajustes por habilidades. Ese mismo año aparece, también, el segundo suplemento: **Blackmoor**, que incluía reglas más complicadas, como localizaciones de golpe y las clases del monje y el asesino.

Llegado el 76, el juego siguió creciendo; se fundó una revista y se celebró durante la GenCon el primer campeonato oficial de D&D, además, aparecen dos nuevos suplementos: *Eldritch Wizardry* y *Gods, Demi-Gods and Heroes.*

LAS VERSIONES

En 1978 se publica *Advanced Dungeons & Dragons* 1ª Edición, y agregó así numerosas reglas y detalles al sistema de juego.

La siguiente revisión fue publicada en 1989: *AD&D* 2ª. Esta resuelve numerosos huecos en las reglas, y para el año 2000 fue publicada una nueva versión del juego, *D&D* 3ª, que cambió radicalmente el sistema de juego, además de eliminar el término "Advanced" del título, cosa que tal vez no fue tan inteligente.

En 2003 se publicó una revisión de *D&D* 3ª, llamándose *D&D 3.5*, la última edición del juego hasta la fecha. Las dos últimas versiones de *D&D* han sido publicadas por **Wizards of the Coast**, la misma compañía que publica **Magic the Gathering**.

LA INFLUENCIA

D&D fue el primer juego de rol, marcando muchos cánones que dominan el género hasta la actualidad, como los dados de múltiples caras, hojas de personaje, desarrollo progresivo de personajes y la dinámica de juego centrada en un director de juego, llamado **Dungeonmaster**.

Después del surgimiento de *Dungeons & Dragons*, nuevos escritores y diseñadores comenzaron a publicar sus propios juegos de rol. Los primeros en arribar, y que causaron una influencia duradera, fueron: *RuneQuest*, publicado por Chaosium; y *Traveller*, publicado por Game Designer´s Workshop, en 1978.

Otros que han salido recientemente son: *Llamada de Cthulhu, Vampiro: La Mascarada, Hombre lobo el Apocalipsis*, por **White Wolf**. Estos juegos, a su vez, retroalimentaron sus orígenes en los juegos de guerra de miniaturas, como *Battletech, Mage Knight, Confrontation* y *Warhammer 40.000*, o los juegos de cartas coleccionables como *Magic, Mitos y Leyendas*, que se vieron también fuertemente influenciados por su legado.

LOS MUNDOS Y SUS LEYENDAS

Aunque *D&M* puede crear su propio mundo, se han preparado diversos mundos en los que se puede ambientar una partida de *D&D*: Eberron, Greyhawk, Mystara, Ravenloft o la "Tierra de las Brumas"; Reinos Olvidados, Sol Oscuro, Mythdrannor, Midnight.

Dragonlance es uno de los más representativos, ya que podemos apreciar a personajes como Riverwind, Goldmoon, Sturm, Kitiara, Raistlin y Caramon, Flint, Tanis, Tass, que tienen aventuras por separado y juntos en una increíble recopilación de libros. Veamos algunos de estos:

Los primeros son los Preludios de la *Dragonlance* Volumen 1, que incluyen aventuras como son: *El guardián de Lunitari, El país de los Kenders, Los hermanos Majere*. En su Volumen 2 se encuentra *La misión de Riverwind, Flint, rey de los Gullys, y Tanis, el semielfo*.

Una de las autoras de estos cuentos es **Margaret Weis**, que nació y creció en Independence, Missouri. En 1970 se graduó en la Universidad de Missouri, Columbia. Trabajó durante casi 13 años en Herald Publishing House en Independence, donde empezó como correctora de pruebas y acabó como directora editorial. Su primer libro, una biografía de Frank y Jesse James, fue publicado en 1981. En 1983, se trasladó al lago Ginebra para un trabajo de editora en TSR, que fueron los editores originales de *Dungeons and Dragons*.

En TSR, Weis fue parte del equipo de diseño de *DRAGONLANCE*. Creado por **Tracy Hickman**, su autora original, revolucionó la industria de juegos de rol. De ese juego surgieron las novedades que le dieron fama mundial. En 2004, fue el vigésimo aniversario de *Las Crónicas de la Dragonlance*, la cuales continúan hoy en día en las listas de las más vendidas en muchos países.

A LEER SE HA DICHO

Un grupo de amigos se reúnen en una posada, en Solace, para volver a correr nuevas aventuras después de cinco años separados. Así comienzan las *Crónicas*, una de las mejores sagas de aventura épica de todos los tiempos.

Las Crónicas son el cimiento de la *Dragonlance*, el centro de una enorme colección de libros que giran en torno a un grupo de amigos cuya misión es salvar al mundo de la Reina de la oscuridad. El primer tomo es *El retorno de los dragones*, continuando sus aventuras en *La tumba de Huma*, y finalmente en *La reina de la obscuridad*, pero esto es sólo el comienzo de este enorme y precioso universo, así que date una vuelta por tu librería más cercana y devóralos.

Yoda fuera

© Wizards of the coast

THE LEGEND OF ZELDA®
Twilight Princess

LA LEYENDA DE LA TRIFUERZA: LINK A TRAVÉS DEL TIEMPO

Por Hellscream.

La vida es una gigantesca leyenda, el cómo sea contada es como logró ser forjada.

LINK ES MI NOMBRE, JUSTICIA MI LEGADO

Hace ya muchos años, nació en la mente de un hombre la historia de un muchacho que forjaría una leyenda y salvaría al mundo en incontables ocasiones, viajando de planicies a montañas, cruzando infernales desiertos y enfrentando corrompidos océanos; incluso llegó a viajar por el tiempo, cruzando dimensiones y arriesgando así su identidad. Su nombre sería recordado por todas sus hazañas, y la nobleza de su corazón por la gloria de su espada; su título: el héroe del tiempo; su nombre: **Link**, portador del coraje, del valor y de un fragmento de la trifuerza.

El hombre que dio vida al carismático personaje con orejas puntiagudas es el ya conocido genio **Shigeru Miyamoto**, e inspirado por las exploraciones que hacía de niño en las laderas que rodeaban su casa de la infancia en Kyoto, donde se adentraba en bosques con lagos secretos, cuevas y aldeas. Una de sus experiencias fue el descubrimiento de una cueva en medio del bosque, después de un poco de indecisión, entró en ella y exploró sus profundidades con la ayuda de su linterna.

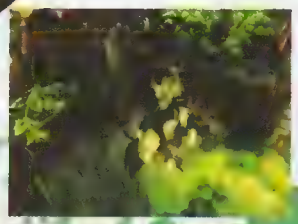
Por tanto, la exploración de cavernas es un elemento muy importante en los juegos, todos unos clásicos y la mayor representación de juegos de estilo épico de todos los tiempos (incluso codeándose y arrebatándoles el título a *Calabozos y Dragones*). En ellos nos muestran la historia de un chiquillo que a una corta edad se interna en una aventura para salvar su tierra y muchas otras de las garras de un hombre malvado, portador de un poder incomparable y un corazón tan negro como las sombras, que sólo desea hundir a toda la humanidad y a todas las criaturas vivientes en una oscuridad eterna. Él es **Ganondorf** (Ganon para abreviar).

Pero siempre surge una rayo de esperanza, ya que una dulce niña asombrosamente sabia (para su edad y la de cualquier otro), le da la misión a Link de salvar su amada tierra. Ella es la princesa del reino, su nombre **Zelda** (por esta razón el título de los juegos), y como ya han de imaginar es raptada por el villano de la historia para que el novato no sólo busque la manera de salvar el reino, sino también poder rescatar a su princesa, antes de que Ganon lo note y se enfrente a él (todo esto en tiempo récord y sin dejar de cantar María tenía un corderito), una labor titánica que sólo el Héroe del Tiempo podría acometer.

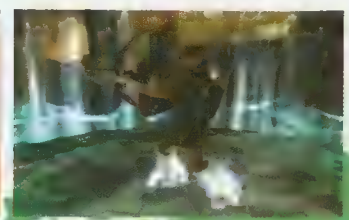
Ésta es la historia, a muy grandes rasgos, de la *Leyenda de Zelda*, en la que en casi todos los títulos se llevan a cabo en el reino de **Hyrule**, tan vasto y rico que posee desde bosques encantados, pasando por hermosos ríos y lagunas, hasta peligrosos desiertos y abominables catacumbas, en las cuales Link debe adentrase para obtener el éxito y acometer su misión.

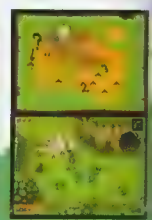
UNA EXTRAÑA CRONOLOGÍA

Zelda es, sin lugar a dudas, una de las franquicias que más juegos ha sacado al mercado, siempre con una rubrica similar y con algunos detalles que hacen de cada uno de los juegos algo inolvidable, ya sea por su modo de juego, los gráficos, por una historia más refinada por la cantidad de objetivos que debes cumplir, o simplemente por ser otra más de las precuelas o secuelas de *Zelda*. Y es ahí también donde radica el éxito de esta fabulosa serie, pues cada uno de los títulos que saca al mercado narra una historia que estará íntegra-



Imágenes de *Twilight Princess*





mente ligada a otro de los juegos, ya sea antes o después del mismo.

La cantidad de videojuegos que ha lanzado Nintendo bajo el nombre de *Zelda* es muy alto, y en cada uno de ellos se narra una historia distinta, claro que el chico de las orejas puntiagudas no es realmente un ser eterno que pueda vivir para siempre, por lo cual lo que sucede en algunos de los juegos, y para justificar el hecho de estar ligados unos con otros, es que el nuevo Link es una reencarnación del original, despertando así el deseo de justicia y libertad que su predecessor, de otra vida, había logrado.

Así pues, es como los títulos en orden de aparición nos narran una historia bien definida unos con otros, pero si tomamos todos y los vamos ligando conforme a los más lógico del asunto, nos podemos dar cuenta de que sólo estos salieron desfasados o antes de lo que realmente debieron salir, o bien los programadores nunca se dieron cuenta del éxito que obtendrían, por lo cual solamente lanzaban títulos sin algún "storyboard", aunque a fin de cuentas realmente terminó ligándose, aunque sus creadores no lo hubiesen planeado así desde el principio.

LA LISTA DE JUEGOS, EN ORDEN DE APARICIÓN, ES:

The Legend of Zelda (1986, NES)
The Legend of Zelda: Adventure of Link (1988, NES)
The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991, SNES)
The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993, GB)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998, N64)
The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000, N64)
The Legend of Zelda: Oracle of Ages (2001, GBA)
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (2001, GBA)
The Legend of Zelda: Four Swords (2002, GBA)
The Legend of Zelda: The Wind Waker (2003, GCN)
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures (2004, GCN)
The Legend of Zelda: The Minish Cap (2004, GBA)
The Legend of Zelda: Twilight Princess (2006, Wii)
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (2006, NDS)

Gracias a los argumentos de Miyamoto, y en algunos de los juegos posteriores y anteriores, la cronología (la cual aún está algo discutida) de los juegos quedaría más o menos así, para realmente seguir una historia lineal:

The Legend of Zelda: The Minish Cap
La historia más vieja de la saga, en la que en vez de contarse como una leyenda es más bien un mito.

The Legend of Zelda: Four Swords
El cuento más viejo de la historia, ya que Link y Zelda se conocen como amigos de la infancia.

The Legend of Zelda: Four Swords Adventures
Toma lugar años después de las cuatro espadas y es donde Ganon obtiene su tridente.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
La narración ya en línea de tiempo de los sabios y la aparición de Ganondorf, ya no más como una leyenda, sino como un hecho.

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Ocurre tiempo después del juego anterior, donde Link marcha a nuevos horizontes, dejando atrás a Hyrule.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Siguiendo en línea temporal conjunta de años después de que Link deja Hyrule.

The Legend of Zelda
Muchos años después de la caída de Ganon y su imperio.

Zelda II: The Adventure of Link
Años después del primer juego, donde ese mismo Link ahora tiene 16 años.

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages
Con las andanzas de Link lejos de su reino natal, al final se va navegando para un encuentro espiritual.

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Cuenta la tragedia de la balsa de Link lejos, pero muy lejos, de Hyrule.

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Desde su aparición a finales del 2006, ha demostrado ser un parteaguas en la historia.

The Legend of Zelda: The Wind Waker
Cientos de años después, con la caída de Hyrule y el hundimiento de la tierra bajo el mar.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Años después del hundimiento bajo las olas, por lo menos es lo que se ha declarado pues aún no sale al mercado.

UNA VERDADERA JOYA

Pues esta lista no es la cronología oficial (no la hay realmente), pero es una de las que más se acerca, ya que un juego tan complejo y con historias alternas, a cada paso nos hace el trabajo más complejo, por lo cual si tienes los juegos, y para no errarle, sería bueno que se jugara primero *Ocarina*, después *Majora's*, siguiendo con *Twilight* y finalmente *Wind Waker*, para que se vea una historia bien definida, además de una música magnífica. Por lo tanto, exhorto a todos nuestros lectores a que prueben estos juegos que son sin duda una joya que no debe faltar en su colección.

Hellscream out.

¿SABÍAS QUÉ...?

1. *Ocarina of Time* fue el juego que más ventas logró en toda la saga de Zelda, y por lo cual le hicieron un tributo lanzando *Master Quest's*.

2. *The Wind Waker* era un juego muy polémico por los gráficos tan infantiles que manejaba, pero al conocer la historia, todos los fans volcaron sus miradas y sus billeteras hacia él.

3. Se decía que *A Link to The Past* era la primera parte de la serie, pero como no se daba a conocer bien quién era Ganon, se descartó la idea rápidamente.

4. Se han lanzado los discos con la música de todos los juegos de Zelda. Lo malo, y complicado, es encontrarlos, pues son realmente difíciles de hallar.

© Nintendo

Link al estilo japonés

La visión de Escaflowne

El regreso a Gaia

CLASIFICACIÓN 15+ SHONEN

Por Ana Luisa Espinosa

Haría un par de meses que, por enésima vez, mi mamá me pidió que escombrara un poco mi siempre "pulcra" recámara, ya que según sus palabras, a veces es muy difícil encontrar a su hija en medio de tantos DVDs, mangas, libros, videojuegos... (cualquier semejanza con tu vida, no es pura coincidencia).

En fin, que al tener un poco de tiempo libre, puse manos a la obra, y entre aquellos baúles del recuerdo encontré mis viejos VHS (sí, ya estoy algo vieja), en los que grabé aquella fabulosa serie que, justo cuando se acababa el boom del anime en los 90´s hizo su aparición, para todos aquellos que gustan de los triángulos amorosos acompañados de una bonita historia y una fascinante banda sonora.

Las lágrimas volvieron a recorrer mis mejillas al ver el momento en que **Hitomi Kanzaki**, una chica de secundaria normal, corría a toda velocidad en la pista de carreras para que su adorado superior Amano le diera su primer beso, hasta que una columna de luz hace aparecer a un joven de armadura que responde al nombre de **Van**, junto con un temible dragón.

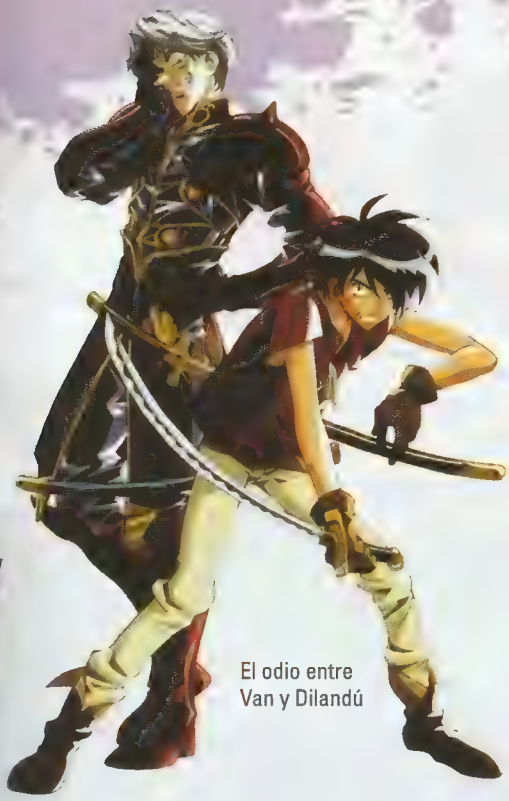
Reí de nueva cuenta con las ocurrencias de la niña gato **Merle** y hasta el hombre topo, y mi corazón volvió a latir aceleradamente cuando el caballero de Asturia, **Allen Shezar**, hizo su aparición, aunque me estremecí al reencontrarme con el loco de **Dilandú** y el enigmático **Folken**.

Definitivamente, fue como regresar a la hermosa Gaia.

MECHAS Y ESPADAS

Seguramente ya sabes que estoy hablando de ***La Visión de Escaflowne***, serie de 26 capítulos que durante un tiempo fue transmitida por televisión abierta en nuestro país, pero con un horario muy desigual, que pasaba de las cuatro hasta la una de la tarde, como acostumbra la televisora que la trajo. Durante el 2005 volvió a ser retransmitida en su totalidad, corriendo con mejor suerte que *InuYasha*, de modo que nuevos fans cayeron ante su encanto.

Su título original en japonés es *Tenku no Escaflowne*, y fue una creación de **Shoji Kawamori**, el mismo que en su momento nos sorprendió con *Macross* y varias de sus sagas. Como ya se mencionó antes, la banda sonora de esta serie es simplemente una delicia auditiva, y



El odio entre Van y Dilandú

no fue para menos ya que corrió a cargo de **Yoko Kanno** (*Wolf´s Rain, Macross Plus*), quien mezclando melodías célticas con estremecedores coros gregorianos, logró realmente transportarnos al mundo de Gaia y sus distintas ciudades.

En cuanto a los mechas –los famosos **Guymelefs**– Kawamori y su equipo nos volvieron a sorprender con unos diseños estilizados que se salían de lo acostumbrado, en especial con el mismísimo Escaflowne. También siguiendo la costumbre de este creador, posteriormente surgió la película, *Una chica en Gaia*, que en sí era una versión diferente a la animación, incluso podemos decir que era más seria, pero igualmente impresionante en lo visual y auditivo.

Además, existen varios mangas, *Energit´s Memories* y *La Visión de Escaflowne*, que a pesar del título, son historias completamente alternas, destacando que la chica, en ambas, tiene un aspecto completamente diferente, ya que la leyenda cuenta que el que saliera con el cabello corto en el anime fue un capricho del director, **Kazuki Akane**.

Ahora vamos a recordar un poco de la historia, o a descubrirla si es que no la conoces.

ÉRASE UNA VEZ EN GAIA

Como se mencionó, la protagonista se llama **Hitomi Kanzaki**, una chica que terminó siendo transportada a un mundo en el cual el planeta Tierra y la luna son vistos en el cielo y se les conoce como la **Luna Fantasma**. En este lugar (que se parece mucho a nuestro mundo) será testigo de varios conflictos bélicos, pero sobre todo encontrará el amor, algo que no será del todo sencillo ya que su corazón será dividido entre el apuesto y caballeroso **Allen Schezar**, y el arrogante pero tierno **Van Fanel**.

Resulta que este último es el heredero de una región rural conocida como Fanelia, cuyo gobernante es poseedor de un robot muy especial llamado **Escaflowne**, pero antes de poder ser nombrado rey, unos misteriosos mechas con la habilidad de volverse invisibles los atacaron y apenas la pareja logró escapar, junto con el mecha.

Así fueron a dar con los guardias del reino de Asturia, cuyo capitán, Allen, es muy parecido a Amano, lo que confunde más a Hitomi. Sin embargo, este joven tiene un pasado amoroso muy complejo, que involucra a toda una monarquía, ya que dos princesas se enamoraron de él; así como una historia familiar muy difícil.

Lo mismo ocurre con Van, ya que uno de los villanos, la mano derecha del líder de Zaibach, el imperio que atacó su reino, es en realidad su hermano Folken, quien no pudo completar el ritual para ser Rey (esto es matar a un dragón para apoderarse de su corazón, que es la fuente de energía del Escaflowne), y terminó uniéndose al bando del hombre que quiere transformar a Gaia, a la fuerza. Junto con él aparece un maniaco de nombre Dilandú, que termina encaprichándose con Van, y está decidido a matarlo a como dé lugar.

A esto hay que agregarle que Hitomi posee poderes que le permiten conocer el futuro gracias a las cartas del tarot y a un pendiente que su abuela le regaló. Pronto se da cuenta que su llegada a Gaia no fue coincidencia y que posiblemente el destino del mismo esté en sus manos, al igual que los corazones de dos hombres que están dispuestos a matarse entre ellos de ser necesario, por ella.

Aunque la premisa es igual a muchas historias de chicas viajando a otros mundos (recuerden nuestro ***CM Especial 4***), *La visión de Escaflow-ne* tenía muchos elementos para engancharnos, los personajes poseían un carisma difícil de rechazar, además de que la historia nos iba conduciendo poco a poco en el conflicto de la pobre Hitomi, no sólo en el amor, sino al descubrir que sus poderes podían poner en jaque la vida de muchas personas.

Así, además de los miembros de nuestro triángulo amoroso, teníamos a los villanos, primero el temible y paranoico Dilandú, cuyo pasado nos dejó de a cuarto; ¿o qué me dicen de Folken? Pero del lado de los buenos, no podemos olvidarnos de **Millerna**, una princesa caprichosa, pero de buen corazón, y su prometido, el "asquerosamente" rico **Dryden**.

Por esto y muchas cosas más, *La visión de Escaflowne* es una de esas series que no pueden faltar en tu colección, un anime que a pesar del tiempo sigue vigente, en especial cada vez que quieras regresar a Gaia.

LAS VOCES MEXICANAS

Ya para despedirnos, a continuación agregamos la lista de los actores de doblaje mexicano que participaron en esta serie y cuyo trabajo agradecemos infinitamente.

Alma Wilhelme: Hitomi Kanzaki.
José Gilberto Vilchis: Van Fanel.
Ana Lobo: Merle.
Federico Romano: Lord Dolkirk.
Jorge Ornelas: Dryden Fassa.
Jorge Santos: Folken Lacour de Fanel.
Martha Ceceña: Princesa Millerna.
Óscar Flores: Allen Schezar/ Susumu Amano.
Victor Ugarte: Dilandau Albatou.
Ada Morales: Princesa Marlene.
Genaro Vázquez: Gadeth.
Pilar Escandón: Princesa Eries.
Rebeca Gómez: Selena Schezar.
Ruth Toscano: Naria.
Victor Mares: Leon Schezar.

© Sunrise

El amor entre Hitomi y Allen.

Humor

Cursos intensivos para ser un Campeón

© Ryou Mizuno/Jun Sasameyuki

Un héroe nace cuando una persona ordinaria comienza a hacer cosas extraordinarias, siempre y cuando las haga para bien.

EL COLEGIO DE AVENTUREROS

En esta ocasión nos metimos hasta la cocina (literalmente), para averiguar todo sobre los héroes y aventureros que siempre hemos admirado a lo largo de las historias, videojuegos y animaciones de estilo épico; y nos llevamos una gran sorpresa al descubrir que estos muchachos no se hacen solos, ni nacen con una espada o una varita mágica, sino que deben ser instruidos para convertirse, realmente, en unos defensores de la humanidad, y así poder enfrentar a las fuerzas del mal. Nada de ser el "elegido", pues ese título se gana a pulso, la medalla de honor, pero hasta eso hay algunos de este tipo que resultan algo torpes. En fin, recorramos este instituto, donde los maestros más calificados imparten y comparten sus conocimientos, para que los muchachos se gradúen como se debe.

De entrada, nos encontramos con una fachada asombrosa, la cual tiene pinta, absolutamente, de

un mercado de mercenarios, para dar paso a un patio enorme donde se dan las clases de arquería, impartidas desde luego por uno de los más grandes tiradores de la historia: **Legolas hoja verde**, azotador de quien no le escuchaba cómo tensar el arco y se golpeaba fuertemente con la cuerda de tensión.

Como se han de imaginar, salimos huyendo de ahí (si se preguntan por qué hablo en plural, es porque llevé algunos camarógrafos, pero sólo se quedó uno y no debo dejarlo fuera), para pasar a las oficinas centrales donde una bella secretaria nos permitió el paso. Después de que se escuchó un grito de desesperación dentro de la oficina del rector, nos encontramos con el director en jefe y rector de la institución, quien necesita un té de tila cada dos minutos, pero uno de los mejores guerreros magos de la historia.

Era, ni más ni menos que: **Zelgadis Graywords** (nadie más capacitado para el puesto), quien después de desesperarse porque la secretaria nos dejó pasar, no le quedó más remedio que darnos un recorrido por el lugar; no sin antes explicarnos qué se hacía ahí y cuánto costaba la inscripción, cosa que nos dejó realmente impresionados, pues ésta era realmente escandalosa, pero justa, ya que todo el material lo pone la escuela, al igual que el título de ser héroe de categoría, cosa que no le creímos mucho pues nos cayó el rumor de que **Parn,** de *Record of Lodoss War*, había salido con título de primera (aunque no le sirvió de mucho).

Los requisitos son sencillos, el límite de edad no es muy necesario y su escolaridad tampoco, pues existen muchos aventureros experimentados que no saben leer ni escribir. Inclusive para poder obtener el título de aventurero bárbaro, el requisito más importante es no saber leer ni escribir, además de no tener un IQ muy alto, sólo querer aplastar rocas grandes.

En algunos casos, como querer ser un hechicero o un mago, es necesario saber leer y escribir, además de ser posible manejar un dialecto o idioma adicional para hacer el aprendizaje mejor, aunque para esta disciplina se debe estar consciente de que hay que estudiar por lo menos unos 20 ó 25 años, así que holgazanes: absténganse.

EL PROFESORADO

Ya bajo conocimiento de que sólo algunos pueden entrar (sobre todo los más adinerados), nos adentramos a las clases que un excelente profesorado impartía. Algo que nos llamó la atención es que si los alumnos no ponen atención o no entienden bien la lección, los profesores tienen el derecho y la obligación de hacerse respetar con sus talentos, sobre todo teniendo una gran colección de enanos guerreros en la clase de bárbaros.

De este modo, si el chico no hace bien el movimiento de su hacha, los méndigos chaparros le dan una tunda a base de martillazos, hasta dejarlo bien educado y ciertamente con menos maza encefálica, para que cumpla bien los requisitos.

Pero estamos desviándonos del tema, al fin y al cabo van para bárbaros ¿no? Bueno, entre los demás profesores están el ya mencionado Legolas, profesor experto de arquería y manejo de hacha; en maestría, su compadre, **Gimli**, quien hace de sus alumnos un escarnio pues ya hay varios que han ido al taller de los hermanos Elric por un implante de brazo o pierna, pues los castigos son más duros y más riesgosos.

Ahora bien, en la gama de maestros en dominios mágicos tenemos un colador bastante duro como para que deserten casi de inmediato, Lina Inverse, la chica dulce y tierna del curso de magia (así están el resto de los profesores, chicos); después, el mismo **Zelgadis** imparte la segunda parte del curso, **Wagnard**, el mago oscuro de **Lodoss War**, se encarga del tercer paso, para tener un poco de suavidad. Sin embargo, entre los más exigentes, tenemos al mago blanco **Gandalf**, y finalmente para poder graduarse con gloria desde su torre arcana, **Raistlin Majere** hará que muchos se arrepientan o recuerden alguno de sus antiguos grados, pues si buscan a alguien que los llame incompetentes y dóciles, éste será el mago más joven de la historia.

Por otro lado, en las clases motivaciónales, la única realmente capacitada para esta tarea es **Amelia Yuun Telsa Sailunne**, la princesa del reino de Sailunne, quien con su majestuosa forma de motivar con la fuerza de la justicia, no envidia ni siquiera a *Sailor Moon*.

En las clases especializadas que todo guerrero y aventurero debe cursar, pasar y sobre todo disfrutar, es la clase de supervivencia, marcha y rastreo, para que no se escape ningún detalle del entorno. Este curso lo imparten dos profesores, uno de ellos les da la introducción y la base, para que el segundo les dé lo realmente pesado. El primero es un héroe calificado con mucho tiempo y respaldo: **Link**, el héroe del tiempo y la luz; y el segundo es **Aragorn**, hijo de Arathorn, descendiente de Isildur y gran montaraz del norte, quien posee las mejores y más grandes técnicas de rastreo, supervivencia, y caza de todos los tiempos, además es apoyado por **Caramon Majere**, quien enseña también algo de supervivencia, cuando el montaraz no puede acudir a las clases.

Finalmente, en las lecciones de escape y velocidad, además de las lecciones para ladrones y bardos, están los más capacitados de todos: **Tasslehof**, el legendario kender, un grupo de Goblins, y Sheik como maestro de música para bardos, el cual ameniza también algunas clases de defensa a ciegas con los mejores guerreros del gremio, o quienes no han tenido mucha suerte en sus clases y han perdido ya la vista.

Éste, fue uno de los recorridos al gran colegio de aventureros, los cuales deben cubrir una cuota de mil monedas de oro como inscripción, y si se quiere ser mago 10 mi más para la maestra del primer curso. Además, deben tener varios pergaminos, tinta, plumas, una armadura ligera de cuero acolchado, un arma medianamente útil y un seguro médico contra lesiones mayores y menores también (son las menos).

Además de un contrato con los hermanos Elric y su hojalatería para reparaciones extra. Si lo desean pueden traer una mascota, y lo más importante, nunca mencionar que van a la escuela donde se egresó **Parn**, eso es realmente una quemada muy grande; por lo demás, todo sin problemas.

Hellscream out

Hay descuentos . . .

Si logras formar tu Guilda completa, con un bárbaro, un paladín, un ladrón, un bardo, un clérigo, un mago, un arquero, y si es posible un alquimista o mercader, ya que con esto tu grupo se podrá inscribir rápidamente y obtendrán un descuento de 50% en inscripción, y un 10% de descuento en las clases de magia. Además recibirán un escudo distintivo de su grupo de aventureros, personalizado y tatuado a base de magia y forja en sus armas, ropajes y cuerpos al salir del curso. No lo pienses más y ven a pelear con nosotros.

Les recordamos que todo lo anterior es en tono de sátira, sin intención de ofender a sus personajes favoritos, ya sea de anime o de rol.

© Shoko Yoshimaka

AKIBA-KEI

Hola queridos lectores, recuerden que esperamos sus mensajes personales para esta sección, así como datos de sus clubes de anime para que puedan tener más miembros. También, les recuerdo que pueden mandar sus mensajes vía mail para tener amigos por correo a **cm@varguardiaeditores.com**, tal como lo hicieron la mayoría de lectores, cuyos mensajes aparecen en esta ocasión. Recuerden siempre poner claramente todos sus datos.

Por Angel Princess

JUAN CARLOS DÍAZ

Hola, yo soy Juan Carlos alias **Shinji Ikari**; soy estudiante y vivo en Zapopan, Jalisco. Me gusta mucho la natación, jugar voleiboll, navegar en Internet, dibujar, leer y ver TV. Me gusta coleccionar todo lo relacionado con la animación japonesa. Algunos de mis animes favoritos son: *Sailor Moon, Mirmo Zibang, D.N.Angel, xxx-Holic, Evangelion, Ranma 1/2, One Piece*, etcétera. Quisiera tener muchos amigos por correo, les prometo responder a todos y cada uno de los correos que me manden. Mis correos son:
E- mail: **sailorstarslights@hotmail.com, serenadarien2001@yahoo.com.mx** y **shinji_ikari2005@hotmail.com**

DAVID

Hola, mi nombre es **David**, tengo 19 años, soy de Guanatos y desde que tengo memoria me encanta el anime. Adoro los clásicos como *Dragon Ball, Evangelion, Ranma 1/2, Saint Seiya, Sailor Moon, Guerreras Mágicas* y *Super Campeones*. Me gustaría tener muchos amigos por correo (chicas sobre todo, ja, ja) con el mismo gusto por el anime. Bueno, si quieren echarse una buena platicada aquí les dejo mis datos.
Joaquín Martínez Chavarría 2272
Lomas de Polanco.
Guadalajara, Jalisco.
C.P.: 44960
E-mail: **japan_mimo@hotmail.com**

NEKO MIZUKI KYOUYAMA

¿Cómo están? Yo soy **Neko Mizuki** y tengo 20 años. Me gusta el anime, pero me agrada más el manga, también me gusta mucho el yaoi y amo los videojuegos de... *¡Survival Horror!* Me gustan las películas niponas de terror y la música japonesa en general. Mi deseo es que si hay personas que compartan la misma afición que yo –o al menos una de tantas que mencioné– se pongan en contacto conmigo para tener amigos de otros estados. Yo radico en Torreón Coahuila y mi correo es:
E-mail: **neko_mizuki_kyouyama@hotmail.com**

DANIEL PÉREZ ORTEGA

Hola ¿cómo están? Mi nombre es **Daniel Pérez** y quería pedirles, de favor, que pongan mis datos en *Conexión Akiba-kei* para conocer personas con mis mismos gustos. Para empezar soy signo Libra, tengo 17 años y me gusta todo tipo de anime, pero en especial *Saint Seiya, Fruits Basquet, Evangelion, Bastard, Love Hina y otros. Claro*, como a muchos, yo amo el dibujo. Prometo escribirles a todos los que me manden correos (y si son de Puebla mejor). Mis datos son:
26 pte 1515
Col. Lázaro Cárdenas
Puebla, Puebla.
C.P: 72080
E-mail: **magoobscuro17@hotmail.com**

SAINT CAMUS

¿Qué onda a todos los akiba- kei del mundo? Yo soy **Saint Camus**, tengo 13 años y soy de Minatitlán, Veracruz. Quiero tener muchos amigos por correo y me considero un verdadero akiba-kei. Entre los animes que me gustan están *Neo Genesis Evangelion* (el mejor de todos), *Gundam Wing, Ranma 1/2, Dragon Ball, One Piece, Sailor Moon, InuYasha* y otros. Espero tener muchos amigos. Mis datos son:
Minatitlán Oriente # 8
Col. Los Encinos
Cosoleacaque, Veracruz.
C.P: 96340

AMÉRICA ASHANTI FLORES CORTÉS

Hola amigos, mi nombre es América Ashanti –alias **Mana Ishtar**–, quisiera que pusieran mis datos en *Conexión Akiba-kei* para tener amigos y amigas de toda la República Mexicana. Me gusta el anime, en especial *Yu-Gi-Oh!* ya que es la mejor serie. Por cierto, los que estén interesados en formar parte del **Club de Fans de Yu-Gi-Oh!** que estoy formando, están invitados a unirse. Yo soy una chava alegre, buena onda, sincera y prometo contestar a todas sus cartas. Me despido y espero, de todo corazón, tener muchos amigos. Mis datos son:
Privada de Matamoros # 4
Barrio San Felipe
Tonatico, México.
C.P: 51950

CLUB DE ANIME LOS AKIBA-KEI

Qué diablos... ¿Qué te puedo decir? ¡Únete a nosotros! Somos un grupo de chavos que nos late un chorro el anime, pero no somos los típicos ñoños que se la pasan diciendo tonterías y actuando como tales. Si a ti te late también el anime, pues ven con nosotros. Somos estudiantes del CCH. Si tienes alguna duda puedes llamar a:
Teléfono: 5794-44-51
E-mail: **syaoran_lee2@hotmail.com (Preguntar por Bruno o Esteban) o también al teléfono: 5796-03-71**
E-mail: **luster_ladon@hotmail.com (Preguntar por Miguel)**

Ahora deskarga todo nuestro kontenido kualke más fácil!... entra direkto desde tu Telcel a wap.kualke.com

PASO 1: menú – SERVICIOS; opciones servicio – IDEAS TELCEL, ANOTACIONES, ENLACES, ULTIMA DIRECCION WEB. Desde tu Telcel ingresa al portal de IDEAS TELCEL

PASO 2: IDEAS – LO NUEVO, COMUNIDAD IDEAS, DESCARGAS IDEAS, DEPORTES. Selecciona la opción COMUNIDAD IDEAS

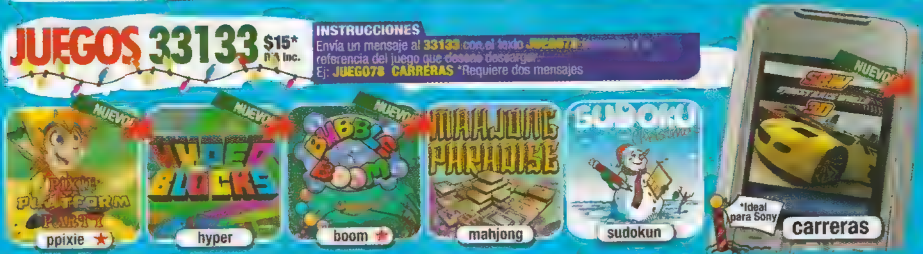
PASO 3: IDEAS – COMUNIDAD IDEAS, KUALKE, MIS COMPRAS. Selecciona KUALKE

PASO 4: menu – kualke, FAVORITOS, LO NUEVO, MUSICA, IMÁGENES. Agréganos a tus FAVORITOS en un click

kualke
www.kualke.com

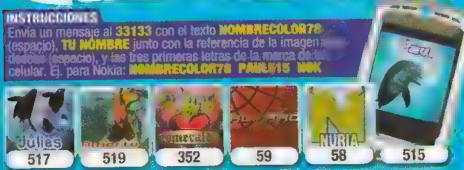
JUEGOS 33133 $15* IVA inc.

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al 33133 con el texto JUEGO78 referencia del juego que desees descargar.
Ej: JUEGO78 CARRERAS *Requiere dos mensajes



TU NOMBRE 33133 $15* IVA inc.
Ponle tu nombre a tu imagen preferida

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al 33133 con el texto NOMBRECOLOR78 (espacio), TU NOMBRE junto con la referencia de la imagen (espacio), y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. para Nokia: NOMBRECOLOR78 PAUL515 NOK



NUEVO! RELOJES 33133 $15* IVA inc.
Ponte a tiempo con relojes personalizables!

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al 33133 con el texto JAVA78 referencia del modelo del reloj que desees.
Ej: JAVA78 RELOJ17 *Requiere dos mensajes

SONIDOS REALES 33133 $15 IVA inc.

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al 33133 con el texto CLIP78 (espacio) ... (espacio) y las tres primeras ...

NAVIDEÑOS

	referencia
Jo jo jooo ¡shanta eshta borrashooo!	
¡¡¡Que naco!!! un celular interrumpe la ...	...tania
... ate por las naranjas!	
La guadalupana borracha	lupe
¿Quieres ponche con piquete?	ponche
Compadre, ¿Nos echamos el ...	reyes
Repique de campanas ...	campanillas

NUEVO!

	referencia
Sonándose los mocos!	mocos
Sonido de un súper eructo!	eructo
Maldita rata no me quieres contestar verdad?	

KLÁSIKOS!

	referencia
¡¡¡Aaayyy mis hijoooss!!!	
¡¡¡Aaauuu aaauuu!!!	
Le traigo el CD de Paquita en formato MP...	
¡El gaaasss!	
Fierro viejo que vendaaan	
¡Cómprate un bosque y piérdete!	
Anda contéstame ...	
Música tenebrosa	
Persecución con golpes y ...	
... de la película	

TONOS 33133 $15 IVA inc.

INSTRUCCIONES
POLIFÓNICOS: Si tu celular es multimedia ... del tono que desees (espacio) ...
Ej para Nokia: POLI78 RASMUS NOK
MONOFÓNICOS: Si tu celular es mono... referencia del tono que desees (espacio) ...
Ej para Nokia: TONO78 RASMUS NOK

ROCK ZONE

In the shadows\RASMUS	rasmus
Enter sandman\METALLICA	enter
Fear of the dark\IRON MAIDEN	fear
Be yourself\AUDIOSLAVE	yourself
Alive\P.O.D	alive
Come as you are\NIRVANA	comeas
Californication\RED HOT CHILLI...	cali
Highway to hell\AC DC	highway
I was made for loving you\KISS	iwas
Angry again\MEGADETH	angry
Cowboys from hell\PANTERA	cowboys
For whom the bell tolls\METALLICA	whom
Jump\VAN HALEN	jump
Knocking on...\GUNS N'ROSES	knocking
Lithium\NIRVANA	lithium

NAVIDEÑAS

Blanca navidad\POPULAR	blanca
El niño del tambor\POPULAR	tambor
Arre burro arre\POPULAR	arre
La marimorena\POPULAR	marimorena
Los peces en el río\POPULAR	beben
Noche de paz\POPULAR	nochepaz
Campana sobre campana\POPULAR	campana
Adeste fideles\POPULAR	adeste
Dime niño\POPULAR	nino
Feliz Navidad\POPULAR	feliz
Jingle Bells\POPULAR	jingle
Campanas navideñas\POPULAR	navi
Ya viene la vieja\POPULAR	vieja
Ay del chiquirritín\POPULAR	chiquirritin

HOMBRES

Angelito\DON OMAR	angelito
Labios compartidos\MANÁ	labios
Rakata\WISIN & YANDEL	rakata
Dulce locura\LA OREJA DE VAN GOGH	dulcelo
Mírame\NIKKI CLAN	miram
Tu peor error\LA 5a ESTACIÓN	peor
Todos me miran\GLORIA TREVI	memiran
Volverte a amar\ALEJANDRA GUZMAN	amar
Sin despertar\KUDAI	sin
Frágil\ALLISON	fragil
Quiero estar contigo\A. GUZMÁN	estar
Completamente\CHETES	completa
Tu manera\EDUARDO CRUZ	maner
Miedo\MARIA DANIELA...	miedode
Si no estás...\CYNTHIA Y JOSE LUIS	sino
Disculpa los malos...\PANDA	disculpa
Regresa a mí\IL DIVO	ram
Qué hago yo?\HA-ASH	que
Cita en el quirófano\PANDA	cita
Responde\DIEGO	responde
Dime ven\MOTEL	diven

TOP GRINGO

Sexy back\JUSTIN TIMBERLAKE	sexy
London bridges\FERGIE	bridges
Crazy\GNARLES BARKLEY	craz
Maneater\NELLY FURTADO	mane
Rudebox\ROBBIE WILLIAMS	rudebox
Ain't no other man\C. AGUILERA	anom
Promiscuous\NELLY FURTADO	promi
Pump it\BLACK EYED PEAS	pumpit
You're beautiful\JAMES BLUNT	beautiful

REGUETÓN

Ven bailalo\KHRIS Y ANGEL	bailalo
Ella y yo\DON OMAR	ellay
Llama pa verte\WISIN & YANDEL	llamapa
Rompe\DADDY YANKEE	rompe
Pasame la botella\MATCH & DADDY	botella
Chacarron Macarron\REGUETON	chacarron
Pobre diabla\DON OMAR	diabla
Tremendo culo\PITBULL	tremendo
Lo que pasó, pasó\DADDY YANKEE	paso
Gata Gangster\D. YANKEE & DON OMAR	gata

CINE & TV

El exorcista\CINE	exorcista
Marcha Imperial\STARWARS	vader
Los simpsons\TV	simpsons
Harry Potter\CINE	harry
Mision imposible\CINE	mision
Mazinger Z\TV	mazinger
El chapulin colorado\TV	chapulin
Los picapiedra\TV	flinstones
Superman\CINE	superman
Looney Tunes\TV	looney
Laboratorio de Dexter\TV	dexter
Expedientes X\TV	xfiles
La familia Adams\TV	adams
Hakuna Matata\CINE	leon
Shrek\CINE	shrek
Heidi\TV	heidi
Indiana Jones\CINE	indiana
Scooby Doo\TV	scooby
James Bond 007\CINE	bond
Johnny Bravo\TV	johnny

NUEVO! MINI JUEGOS 33133 $15* IVA inc.
Diversión interactiva garantizada!

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al 33133 con el texto JAVA78 ... aplicación java que desees. Ej: JAVA78 TOPOS *Requiere dos mensajes

NUEVO! TEMAS 33133 $15* IVA inc.
Cámbiale el look a tu celular!

INSTRUCCIONES
Para cambiar el look de todas las pantallas ... Ej: TEMA78 NIEVE ...

FOTOS 33133 $15 IVA inc.

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al 33133 con el texto FOTO78 (espacio), y escribe la referencia de la imagen que deseas descargar (espacio), y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular.
Ej. para Nokia: FOTO78 SANTA01 NOK

NAVIDEÑAS / DIVERTIDAS

ANIMADOS 33133 $15 IVA inc.

INSTRUCCIONES

Servicios Válidos únicamente para celulares Telcel. Ref. de marcas Motorola-MOT, Nokia-NOK, Panasonic-PAN, Sagem-SAG, Samsung-SAM, Sony Ericsson-SON, Pantech-PAN, Alcatel-ALC, BenQ-BEN, Siemens-SIE, LG-LG. Costo por mensaje al 7717 $50 IVA incluido. Costo por mensaje al 33133 $15 IVA incluido. Costo por mensaje al 7717 $50 IVA incluido. Zonas fronterizas aplica el 10% de IVA. Aplican tarifas vigentes de Transporte GSM. Telcel no se hace responsable de este servicio ni del contenido de la publicidad. LaNetro no sera responsable de cualquier fallo o error en los servicios que no seran imputables a la misma, así como de los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. La información realizada por el usuario será utilizada de forma confidencial, no difundiéndola a terceros a la transacción y/o al grupo LaNetro. Atención al cliente: LaNetro Mobile México S.A. de C.V., Sassoferrato # 64, Col. Alfonso XIII, Mixcoac México D.F. Tonos y Logos ofrecidos por LaNetro Mobile Factory S.L. Sociedad Española. Distribuidor de contenido autorizado por Telcel. Consultar compatibles en www.kualke.com

Importante: para la descarga de tonos polifónicos y productos color es necesario que tu celular sea compatible y cuente con acceso a WAP. Lada sin costo: Desde cualquier parte del país. 018005035878 y desde México D.F. 56115724

zed™

Muchas gracias a todos ustedes por las valiosísimas sugerencias que han mandado para verme con diversos cosplays de sus personajes favoritos de anime. (Grrr. Tú estás feliz, pero nada más mira cómo me disfrazan). Pero si te ves lindo de Yugi-Goji (Jumn). Ji, mejor...

¡COOOMENZAMOS!

Le mando saludos a nuestra amiga **Paulina**, a quien de cariño le dicen Poli. (¿Como a mi cotorrita? Juar). De "cotorra" te voy a dejar los ojos, grosero. (Gulp). Ella tiene 15 años, y comenta que hace aproximadamente cinco no veía anime, pero que ahora en la "prepa" muchos amigos hicieron que se volviera a interesar en él. (Traducción: los tipos la echaron a perder). ZOCK. (¡Ay, yo sólo decía!). Tonto. Ejemn, amiga Poli gracias por tu dibujo de Sakura. (El cual ya me auto-regalé). Eres un cínico. Por cierto, querida Poli, te prometo que seguiremos hablando de tu *Card Captor Sakura*. (A fuerzas, si Sakurita es la consentida). Payaso. Por último, Poli, le mando muchos saludos de tu parte a tus amigos Fer, Oralia, Ana, Marilyn y a tus dos amigos de nombre Carlos. (¿O sea que tiene un "Carlos" de repuesto? Juar). ZOPAS (¡Auch!). Ejemn, sayonara, querida Poli y muchas gracias por tu linda carta.
Paulina E. Díaz.
Guadalajara, Jalisco.

Nuestra amiga **Ana** se proclama la esposa de Iori Yagami. (Sólo recuerda, Ana, que las personas pelirrojas son muy violentas). ¿Y por qué me miras a mí, lagartija? (Gulp, por nada). Jumn. A ella le encantan *Gravitation, Saint Beast, Loveless* y *Saint Seiya*. (Guácala, puras series con tipos guapos). Payaso. Ejemn, amiga Ana, muchas gracias por el dibujo de ti y tu esposo Iori. (¿En donde Ana se dibujó con ojos de "borrego a medio morir"). ZOPAS. (¡Ay, ya ves como sí son violentos los pelirrojos!). Tonto. Querida Ana, de tu parte mando saludos a tus amigas Melina, Esmeralda y a su hermano Michel. Por último, Anita, en tu carta dijiste que nos mandaste unos dulces a Goji y a mí, pero yo no vi ninguno, ¿Y tú, Goji? (Chomp, chomp. ¿Eh? Gulp... ¡No vi ningún dulce!) ¿Te los comiste tú solo dragón? (Bueno... je. Además, ¿No estás a dieta, Angel?). Te voy a... Ejemn. Chao, querida Ana y gracias por escribir. (Y por los dulces. Je). Cínico.
Ana de Yagami.
Edo. México.

Ana Laura de 15 años, dice que la apodan Naru, porque tiene muchas cosas en común con Narusegawa de *Love Hina*. (¿O sea que a Anita también se le ven seguido los "chones" como a Naru?). Pervertido. ZOCK. (¡Auch!). Ella dice que siempre tenemos información muy variada. (Y también imágenes de chavas lindas, slurp). Tú callate, dragón. Amiga Naru, te prometo que seguiremos echándole ganas para ser tu revista favorita. (Y para que nos siga comprando, si no ¿cómo comemos?). No seas descarado, dragón. Querida Naru, por los lindos dibujos de Naru y Yugi que mandaste, se nota que en verdad te gusta dibujar. (Aunque mejor hubiera mandado otro de Narusegawa en traje de baño). Pervertido. (Más bien "cinserote", ¿no?). Ya cállate. Ejemn. Hasta pronto amiga Ana Laura, espero que sigas en contacto.
Ana Laura Berrones C.
México, DF.

Desde Chetumal, Quintana Roo, nos escribe **Yasser Hussein**. (¿Hussein está en Quintana Roo? ¿A qué horas se escapó? ¡Llámenle a Bush!). ZOCK. (¡Aaargh!). No es ese "Hussein", tarado. Nuestro amigo nos dice que su alias es Shinigami. (Claro, se tiene que cambiar de nombre para despistar al FBI) ¡Que no es ese "Hussein", odioso! Ejemn. Amigo Yasser, gracias por decir que soy bonita. (Además de "buenota" y llena de curvas, slurp). Tú cállate, echii, y pensar que Yasser dice que tienes un gran sentido del humor. (¿Ya ves? Él si reconoce mi talento natural) ¿Cuál? Ejemn. amigo Yasser, me hubiera gustado poner tus datos en *Conexión Akiba-kei*, como lo pediste, para tener amigos por correspondencia, pero por desgracia se te olvidó incluir tu código postal, un dato muy importante para mandarte cartas. (O mandar al ejército, pos si en verdad es el Hussein que estoy pensando, ¿no?). ZOPAS. (¡Ay, mamá Godzilla!). Sayonara, querido Yasser.
Yasser Hussein Alemán Barrios
Chetumal, Quintana Roo.

Andrés Alvarado nos felicita por el esfuerzo que hacemos al elaborar *Conexión Manga*. (Uf, Sí. Acabamos siempre muy cansaditos). Pero si tú nunca haces nada. (¿Ah, no? ¿Y quién se come las cartas para que no hagan tanto bulto?) ¡GOJI! Andrés comenta que gracias a nosotros ha podido conocer animes como *Getbackers, Tenjho Tenge* y *He is my Master*. (Y en todos salen chavas retebuenotas como tú... comprenderás, Angel). Pelado. Ejemn. Amigo Andrés, te prometo que seguiremos reseñando más series para que tú y el resto de los lectores amplíen sus gustos en anime. (Mientras no recomiendes series yaoi, todo está súper bien). ¿Qué no sabes que hay anime para todos los gustos? (Pues para los machines como Andrés y yo, sólo existe el anime de chicas guapas). Odioso. Bye, bye Andrés y muchas gracias por tu padre dibujo para la Galería.
Andrés Alvarado Padilla
Ocotlán, Jalisco.

Ivanna López nos dice que es fan del anime desde hace tres años. (Pero aún tiene la esperanza de volver al buen camino). Payaso. Ivanna comenta que hasta ahora se animó a mandarnos una carta. (Pues si ya que se tardó tanto, al menos hubiera mandado un dibujo de Sakurita, ¿no?) ¡Goji! Ejemn, amiga Ivanna, muchas gracias por tu carta y, sobre todo, por el lindo dibujo de Ban y Ginji, los guapísimos protagonistas de tu serie favorita *Getbackers*. (Ja, ¿Qué tienen de guapos esos tipos de pelos necio?). Dragón celoso. Querida Ivanna, te prometemos que seguiremos hablando de series shonen y también, mando saludos a tu mamá Sara y a tu amiga Estefanía Contreras, a quien dices que vas a extrañar, porque entrarán en escuelas distintas. (Pues si quieres, yo te consuelo, chava) ¡¡ZOCK!! (Ay, eso me saco por ofrecido). Odioso. Bye, bye, querida amiga Ivanna.
Ivanna López Rocha
Reynosa, Tamaulipas.

Nuestro amigo **José Clemente** –alias Ash Kamiya– comenta que ahora que egresó de la universidad, está descansando de lo lindo. (Traducción: nos está presumiendo que anda de flojo). ¡Goji! José dice que entre sus aficiones está tocar el piano. (Y la mía es tocar... a quien se deje). Pervertido. Ejemn, amigo José, te deseo suerte para que termines tus estudios eclesiásticos. (¿Eclesiasti... qué? ¿Y eso con qué se come?). Está estudiando para ser sacerdote, dragón inculto. (¿Un sacerdote que le gusta el anime? ¿Eso no rompe el orden natural de las cosas?). Al que le voy a romper, pero la cabeza es a ti, lagartija. (Gulp). José, de tu parte mando saludos... (Más bien bendiciones, ¿no?). ZOCK. (Argh). Como decía, mando saludos a tus amigos Alejandra Hoyos, Susana, Carolina, Sofía, Sayra, Dione Gil

–de Venezuela– y a tu gran amiga Mariana Alcalá. (Oye José, preséntalas, ¿no?). ¡Goji! (Total, ¿él ya para qué las quie...). ¡GOJI! Ejemn, sayonara amigo José y sigue en contacto.
Clemente Torres Sánchez
San Miguel de Allende, Guanajuato.

Le mando muchos saludos a nuestro amigo **Alfredo Iván** –alias Frederik– quien dice que es su primera vez en... (¡Órale! ¿Y por qué nos viene a presumir de "esas cosas"?). ZOCK. (Auch) ¡Su primera vez en mandar una carta a nuestra revista, tarado! (Gulp, je, perdón). Jumn. A él le gustan todo tipo de animes, en especial los que tienen magia y fantasía. (Y muchas chicas guapas también, ¿no?). Tú no opines, tonto. Amigo Fredi, me alegra que pienses que se deben respetar los gustos de los demás y que no hay nada de malo en que a alguien le guste el yaoi o el hentai. (¿Ya ves? No tiene nada de malo que me guste el hentai). Pero en tu caso es "enfermizo", pervertido. Ejemn, por último amigo Frederik, sobre tu petición de verme con el cosplay de Sakura, estoy segura que disfrutaste de verme disfrazada como ella en el buzón 143. (Y todos los demás también, mi reina, slurp). Odioso. Hasta pronto querido Alfredo y gracias por tu carta.
Alfredo Iván R.V.
México, DF.

Carlos S.T. nos manda muchos saludos y pregunta qué pasó con la carta anterior que nos mandó. (A mí que me esculquen, no sé qué pasó con ella... además sabía horrible...) ¿Qué? (Gulp, yo no dije nada). Jumn, después hablamos. Nuestro amigo nos pide algunos favores, entre ellos un especial de videojuegos. (Sí, para incluir una galería de puras bellezas virtuales, slurp). Mañoso. Ejemn. Amigo Carlos, muchas gracias por tu carta y tu lindo dibujo de *Sailor Moon*. (El cual me regalas ¿verdad, cuate?). No seas pedinche, dragón. Querido Carlos, sobre tu otra petición de realizar un especial sobre la ya clásica *Sailor Moon*, en donde hablemos de todo sobre ella... (¡Claro que yes! Si las Sailor Scout son la ley). ¡Cálmate, lagartija! Como decía, sólo espera un poco, Carlos, y te daremos, a ti y a todos los fans de este anime, una súper sorpresa relacionada con *Sailor Moon*. Bye, bye, amigo Carlos y sigue en contacto, ¿okey?
Carlos S.T.
México, DF.

Descarga esta imagen en tu TELCEL. Envía ***IMAG45 CM1461 AL 21321.*** *Costo por mensaje* ***$15.00, incluye IVA + Trasporte de datos.*** *Para cualquier duda busca en la página cuatro la lista de compatibilidad y atención a clientes.*

BUZÓN

Por Angel Princess y Goji

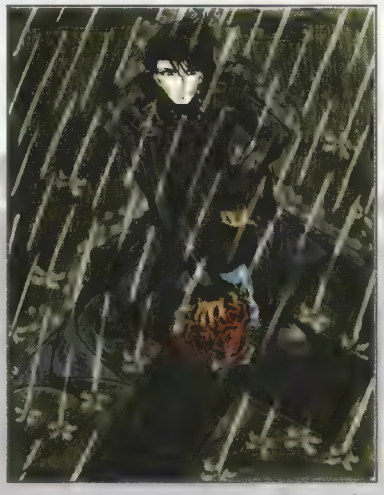
Galería

Gracias por todos los dibujos que nos envían, y con los cuales siempre engalanamos nuestra Galería. Recuerden que sus trabajos deben ser, de preferencia, a color.

1- YAMI MALIK
Erika Lizette Juárez Cano.
San Pedro Cholula, Puebla.

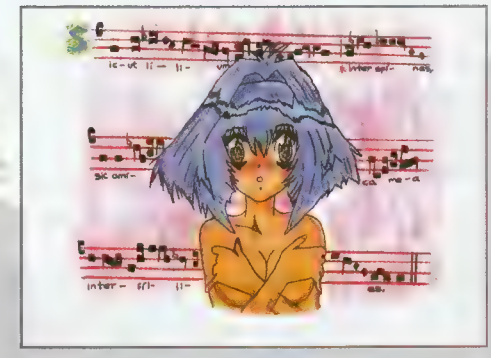
2- DEFENSA NEBULAR
Mayra Bass.
Piedras Negras, Coahuila.

3- AMOR ARDIENTE
Ana de Yagami.
México, DF.



4- DARK GALÁN
Janette Apodaca González.
Guadalajara, Jalisco.

5- ANGEL AKIBAKEI
Nélida Valdovinos Alvarado.
Villa de Álvarez.

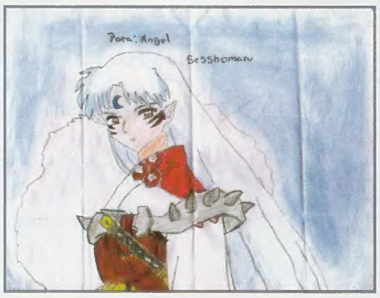


6- KARIN
José Clemente Sánchez.
San Miguel de Allende, Guanajuato.

7- SAKURA PORRISTA
Paulina Enciso Díaz.
Guadalajara, Jalisco.

8- MONKEY D. RUFFY
Sergio Suárez Arce.
Mérida, Yucatán.

9- SAILOR MOON
Alan Tonatiuh Mandujano Escamilla.
México, DF.

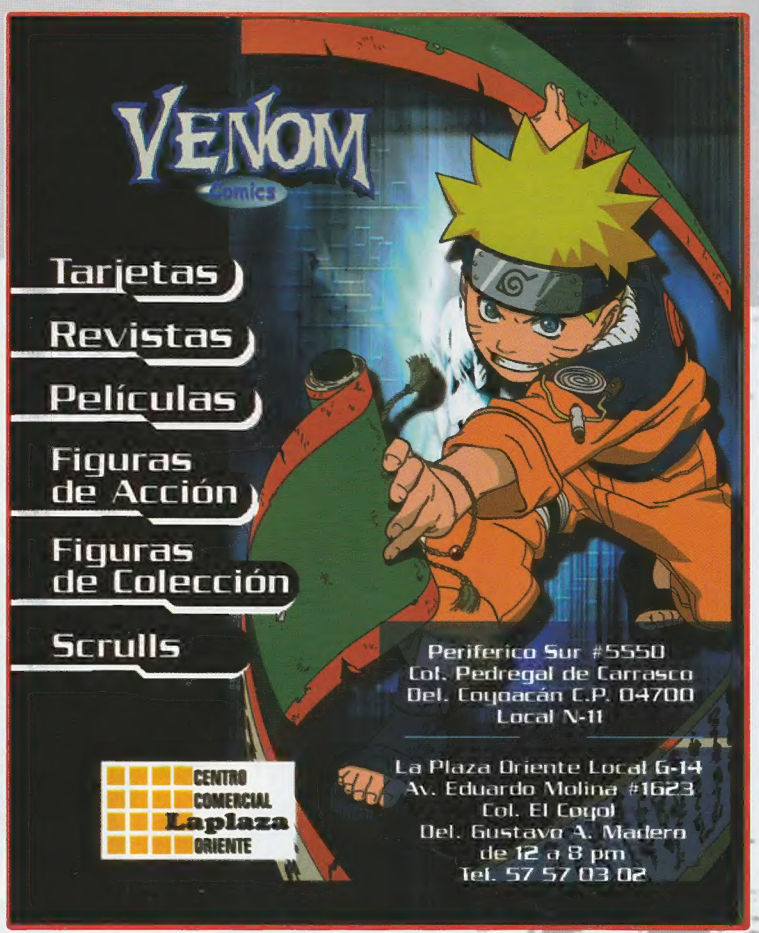


11- CUTE SESSHOUMARU
Sonia Escalante Méndez.
México, DF.

12- INUYASHA Y KAGOME
Vianey Pioquinto Chávez. Edo. Méx.

13- TENJHO TENGE
Andrés Alvarado Padilla. Ocotlán, Jalisco.

10- YAMI YUGI
Ana Laura Barrones C.



GO, GADGET'S GO!

GADGETS PARA LOS HÉROES DE LEYENDA EN LA ACTUALIDAD, O QUE DEBERÍAN PORTAR...

Por JRR.Yoda

BASTA DE ESTAR PERDIDOS

Ahora ya sabremos dónde se encuentra la famosa Biblia de Clair, o podremos llegar más rápido a la fuente de los Zoras, o bien de perdida sabremos que estamos completamente desorientados, gracias al **Google Vision Callum**. Tiene el tamaño de un celular pero incorpora una pantalla flexible que se desenrolla para analizar el panorama y la imagen, así como realizar una búsqueda en Internet para mostrarte dónde te encuentras. Así que ¡fuera pergaminos!, pues el Google Vision Callum equivale a miles de mapas en uno.

AL AGUA... ¿HÉROES?

Vaya, vaya, vaya, así que saliste a dar un paseo por Hyrule y te metiste al agua a jugar con Ruto ¿verdad, Link? O quizás volvieron a utilizar de ancla a Zeldgadis; o tal vez Deedlit empujó al insensible de Parn a un lago. En fin, si eres un héroe y se te mojaron tus botas y quieres un secado rápido que no las dañe, tú necesitas un **Peet Shoe Dryer**, que utiliza una suave corriente de aire por dentro del calzado que consigue un secado que no dañará tus botas de "natación".

ARTEFACTO PERFECTO PARA TASSLEHOF

No son ladrones, son sólo cleptómanos redomados. Sí, la raza de los Kenders son famosos por "rescatar" las cosas que los demás dejan "tiradas" por ahí, así que este artículo sería perfecto para ellos. Es un reproductor de música para ignorar las advertencias verbales, y también es una **fina y sutil navaja** para violar esas cerraduras de difícil acceso (claro, si es que existen para el buen Tass), así que cuidado con tus pertenencias y con tu música, ya todo es "rescatable".

COMO ESPIAR EN UN PALANTIR

Claro, este curioso instrumento le hubiese caído de perlas al buen Saruman, pues hubiese sabido cómo están las cosas en el abismo de Helm, el clima y hasta se hubiera dado cuenta de la carga traicionera que le iba a propinar el cuervo de la tempestad por la retaguardia. Así, tal vez Denetor no hubiera enloquecido de soledad viendo sólo a Sauron y le hubiese echado una ojeada a que Rohan si acudiría. Así que si eres héroe o villano, esta **esfera** te ayudará para saber las variaciones del clima, las útimas transacciones de la bolsa de valores, o cualquier información útil.

LA BRUJA DADOS AGRADECERÍA ESTE GADGET

En efecto, no nos olvidamos de los héroes tamaño miniatura, y es que estos dados se ajustarían perfecto a "la bruja dados", uno de los ratones aventureros de la serie *Las aventuras de Gamba*, que siempre cargaba con estos implementos que le dieron el nombre, pues pronosticaba lluvia o malos augurios según el resultado de los mismos. En cambio, con estos dados le harán el trabajo más sencillo, además de amenizar un poco su oscuro camino, en compañía de sus amigos.

¡SUSCRÍBETE ONLINE!

CONEXIÓN MANGA

ADQUIERE TU SUSCRIPCIÓN PAGANDO ÚNICAMENTE

>> $500.00 x 24 ejemplares

NO LO PIENSES MÁS

¡LLAMA HOY!

D.F. 15 00 48 00
DEL INTERIOR:
01 800 288 80 10

Realiza tu pago ¡YA!

- TARJETA DE CRÉDITO
- DEPÓSITO BANCARIO

1) BANAMEX Suc. 0637 Cuenta No. 1860841 ó 2)
HSBC Suc. 0959 Cuenta No. 4013318969 a nombre de
Representaciones Editorales Internacinales, S.A. de C.V.

Recibe completamente gratis 3 ediciones de la revista

DibujArte

sujeto a existencia

www.suscribeteonline.com

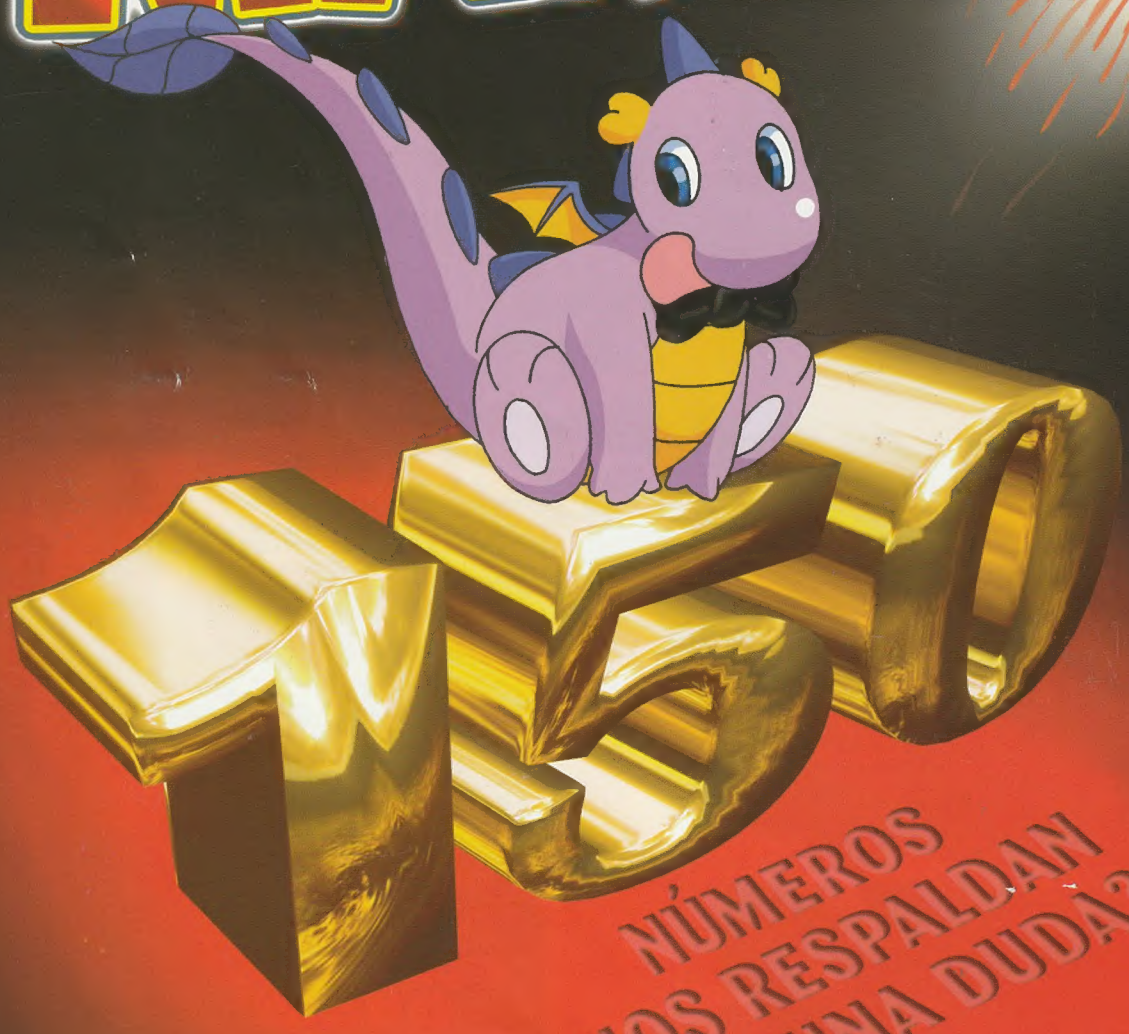
LA PRIMERA...

LA NÚMERO UNO...

¡LA MEJOR!

CONEXIÓN

MANGA



NÚMEROS NOS RESPALDAN ¿ALGUNA DUDA?

¡BÚSCALA!

¡SERÁ DE COLECCIÓN!